ANO I - Nº 4 - R$ 5,90

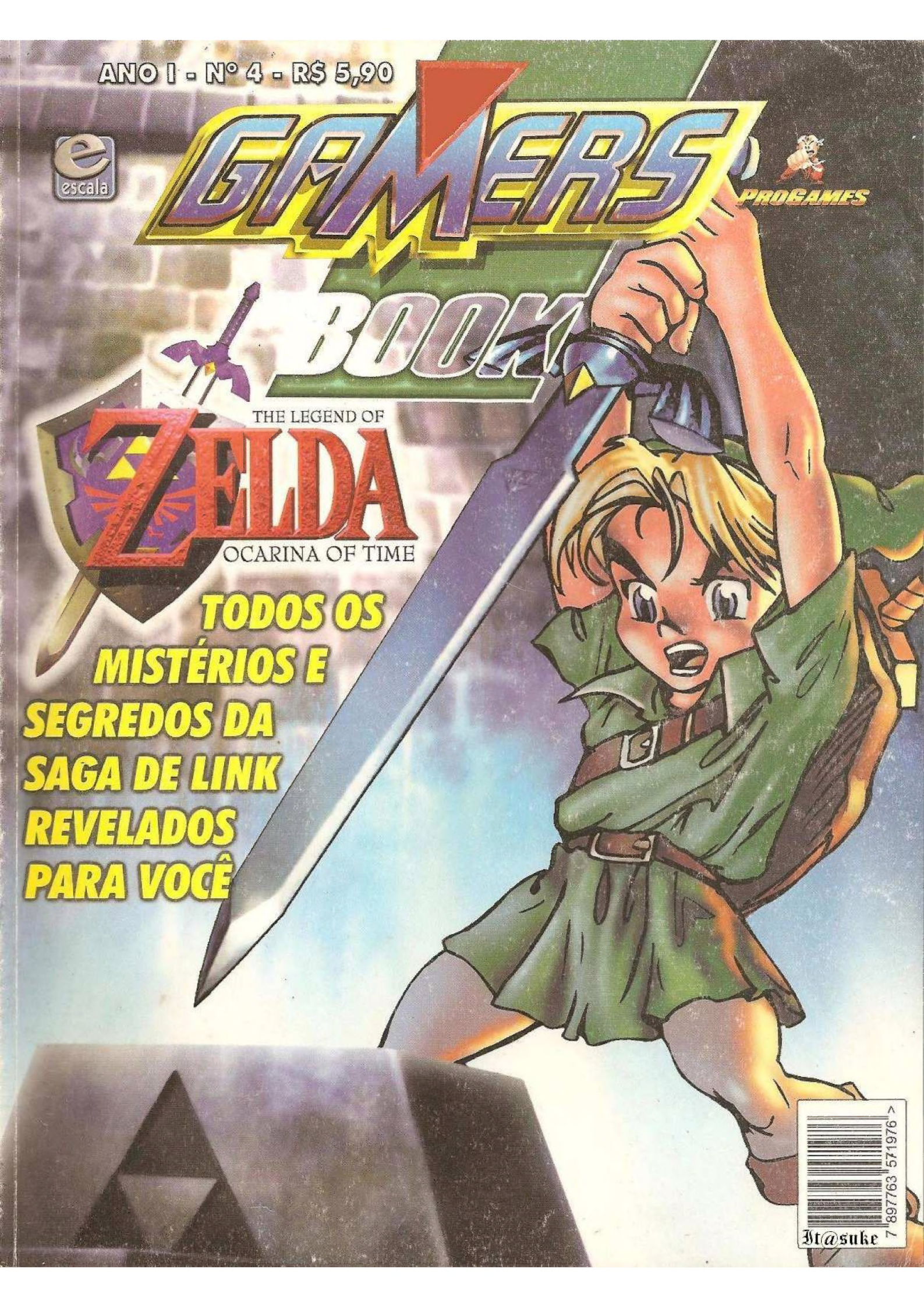
escala

GAMERS BOOK

PROGAMES

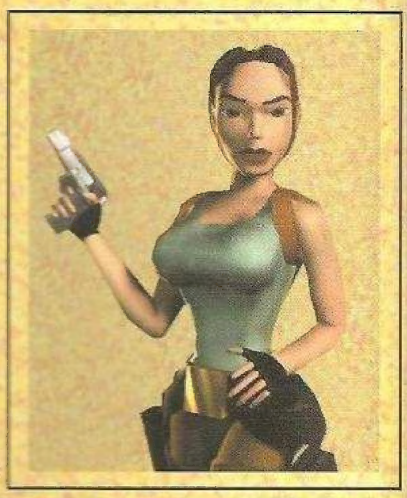
THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

TODOS OS MISTÉRIOS E SEGREDOS DA SAGA DE LINK REVELADOS PARA VOCÊ



Jt@suke

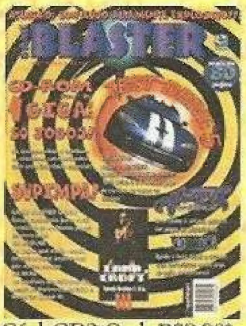
Complete já a sua Coleção



Peça hoje mesmo os número s atrasados das r evistas Game Blaster e T opGames.

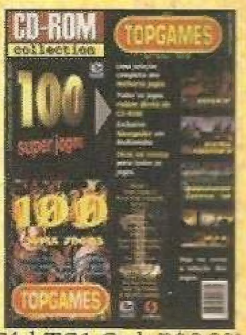
Cód. GB1-Cada R$9,90*

*Incluindo CD com as demos Sin e Quake 2, entre outras.



Cód. GB2-Cada R$9,90*

*Incluindo CD com as demos Teste Drive 5 e Heart of Darkness entre outras



Cód. TG1-Cada R$ 9,90*

*Incluindo CD com as demos V irtua Fighter 2 e M.D.K, entre outras.

Cód. TG2-Cada R$9,90*

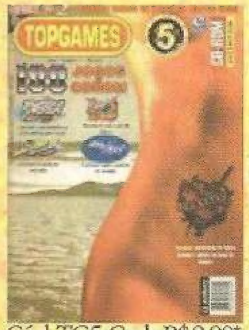
*Incluindo CD com as demos Quake 2 e Men in Black, entre outras.

Cód. TG3-Cada R$9,90

*Incluindo CD com as demos Fifa 98 e Tomb Raider 2 entre outras.

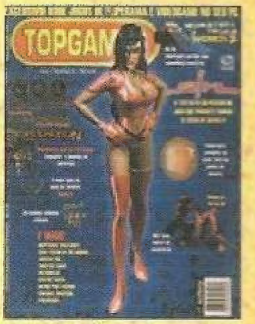
Cód. TG4-Cada R$ 9,90*

*Incluindo CD com as demos Turok e Virtua Squad 2, entre outras.



Cód. TG5-Cada R$9,90*

*Incluindo CD com as demos Forsaken e Sega Touring Car, entre outras.

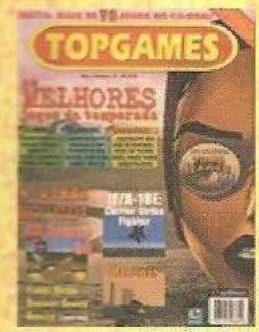


Cód. TG6-Cada R$9,90*

*Incluindo CD com as demos Sin e Jazz Jackrabbit 2, entr e outras.

Cód. TG7-Cada R$9,90*

*Incluindo CD com as demos StarCraft e Commandos entre outras.



Cód. TG8-Cada R$ 9,90*

*Incluindo CD com as demos Tomb Raider 3 e Rainbow 6, entre outras.

GAME BLASTER - TOPGAMES

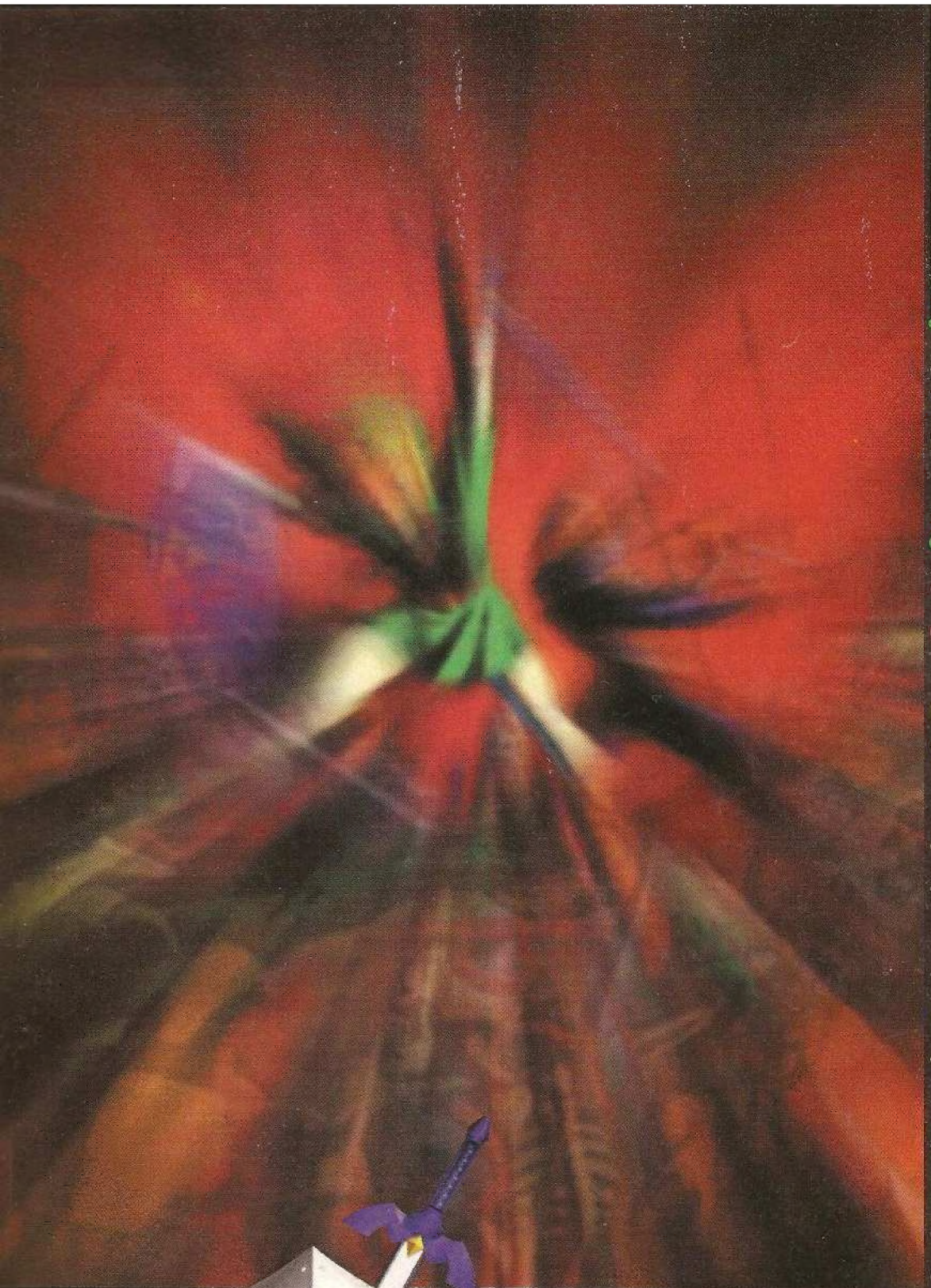
Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód. GB1 ( ) Cód. GB2 ( )
Cód. TG1 ( ) Cód. TG2 ( )
Cód. TG3 ( ) Cód. TG4 ( )
Cód. TG5 ( ) Cód. TG6 ( )
Cód. TG7 ( ) Cód. TG8 ( )

Nome: _____
Endereço _____
Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações: Tel.: (001) 266-3166 - Você recebe em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Jt@suke



Seções

Mancada Nossa Especial ... 64
Game Shark ... 76
Cartas ... 80

Estratégias

The Legend of Zelda: Ocarina of Time ... 05
- Capítulo 1: Apresentação
Os Personagens ... 06
Comandos & Movimentos ... 07
Noções Básicas ... 09
Menus e Telas ... 10
- Capítulo 2: Itens
Relação ... 12
Golden Skulltulas ... 14
Heart Pieces ... 18
Upgrades ... 21
Bottles ... 22
- Capítulo 3: Trocas
Link Criança ... 23
Link Adulto ... 24
- Capítulo 4: Extras
Mini Jogos ... 25
Fadas ... 27
Epona ... 28
Soft Soils ... 28
Manhas e Segredos ... 30
Ocarina Songs ... 62
- Capítulo 5: Estratégia ... 31

Jt@suke

A GAMERS BOOK
É uma publicação da
EDITORA ESCALA LTDA

Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
E-Mail: edescala@node1.com.br
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

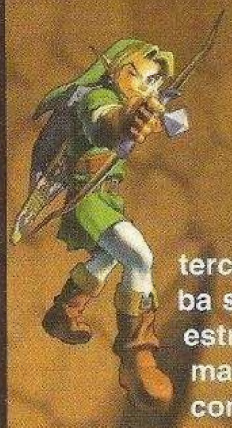
PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Francisco Motta
Ivan Battesini
Tarcísio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Direção Geral: Eric Araki
Jogos, Redação e Diagramação: Eric Araki, Renato da Silva Siqueira, Érica Briones Graciano, Fabio Santana de Souza, Gilsomar P. do Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Publicidade: ☎(011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Colaboradores: Leandro Gusmão Siman, Homero Letonai, Tarcísio Motta, Walquiria Panicacci
Ilustração de capa: Opera Graphica
Bureau: N. D. R.
E-Mail: progames@node1.com.br
Distribuição: DINAP

GamersBook
Editora Escala Ltda
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381 CEP 02599-970 - São Paulo - SP

Mancada!



Mal conseguimos relaxar pela conclusão da terceira Gamers Book e logo descobrimos a bomba sobre nossa cabeça: a tão esperada e renomada estratégia de Breath of Fire III, o terceiro episódio da maior (e única) saga de RPG da Capcom, não saíra completa... Não demorou muito para que centenas de cartas com reclamações e críticas. Algumas inflamadas (até ameaçaram nos ameaçaram de morte!), outras bastante cabíveis, mas todas indignadas e justas. Em outras palavras, a essencia da edição havia sido perdida. o que sobrara, apesar da qualidade, não passava de uma carcaça de pouco valor. Assim, nos vimos obrigados a tomar uma decisão inusitada, mas consciente: a de tornar a Gamers Book uma revista sem peridicidade.

Muitos serão os protestos mas, pesando-se os prós e contras, a decisão é a mais correta. Um dos maiores problemas da Gamers Book número 3 foi o prazo. Como dizem, a pressa é inimiga da perfeição. Assim, sem uma preriodicidade pré-estipulada, seria possível criar somente produtos de qualidade suprema, como foi o caso da primeira edição da Gamers Book (tá, tirando alguns errinhos...). Mas não pense que a Book será uma revista que sairá somente de seis em seis meses ou alguma coisa do gênero. É bem possível, com a recente temporada de ótimos títulos, que saiam duas Gamers Book em um único mês, por exemplo. De qualquer forma, o padrão dela será sempre o que chamamos de "mais ou menos bimestral". Tudo para fazer com que você, leitor, tenha sempre em mãos a informação em seu melhor naipe. Com oitenta páginas, a possibilidade de até dois números por mês, interatividade com o leitor quanto ao game da próxima edição e de qualidade absoluta, esta é a cara da nova Gamers Book.

Mas deixemos isso de lado e vamos ao que interessa: os games!

Nesta edição, atendendo a milhares de cartas e pedidos, destrinchamos completamente o maior RPG / Adventure da Nintendo: The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Aqui você encontrará a mais detalhada e completa estratégia já publicada no Brasil, com explicações sobre menus, localização de itens e tudo mais que voc6e precisa para completar este game de A a Z(elda). Além de como obter todos os itens deste game, damos também uma listagens de bugs do game e outras utilidades para certos itens. Em resumo: o guia completo para qualquer jogador deste magnífico título para Nintendo 64.

Além da saga do bravo Hylian detentor da Triforce da Coragem, corrigimos nosso erro e apresentamos o final de nossa estratégia para Breath of Fire III, mostrando passo a passo o que voc6e precisa para finalizar esta rara obra de arte.

Infelizmente, devido ao grande espaço utilizado na redenção de nossa mancada, nossa seção de RPG teve de ficar de fora nesta edição. Mas estamos preparando uma matéria especial para as próximas edições, compensando a perda.

Finalizando, as cartas e Tops mundiais, banhados com a qualidade característica do nosso Guide Book nacional.

Assim sendo, "para o alto e avante"!

Os Redatores

It@suke

A CRIAÇÃO DO MUNDO

Há muito, muito tempo, em uma época antes do início dos tempos, nos primórdios da história, quando ainda não havia história, o mundo era um imenso vazio. Nada existia, apenas um emaranhado de rochas vagando desordenado em meio a tempestades eternas. O caos era o estado natural do universo.

Neste tempo, três lindas Deusas surgiram dos céus e, na sua infinita sabedoria e bondade, deram a ordem e a vida onde antes existia o "nada". Din, a Deusa do Poder, com o calor flamejante de seus braços, uniu as rochas que antes vagavam eternamente pelo universo e pintou-as de vermelho, criando a terra. Nayru, a Deusa do Conhecimento, com a luz ofuscante de sua sabedoria, deu fim às trevas, fazendo surgir um céu azul, com um sol gerando luz e calor, e os elementos essenciais para a vida da terra, criando, assim, as leis da natureza para reger o novo mundo. Farore, a Deusa da Coragem, com toda a bondade de sua alma, criou todas as formas de vida, os vegetais que tingiam de verde as grandes planícies, os animais que nadavam pelas águas e os seres que habitavam a superfície, para manter o mundo obedecendo as leis naturais.

Assim criou-se o mundo fértil de Hyrule, onde vivem as cinco raças inteligentes: os homens-peixe, os Zoras, que habitam as águas; os Gorons comedores de pedra, que residem nas montanhas; os elfos Kokiris, que não envelhecem e vivem no coração das florestas, afastados do mundo exterior; os Gerudos, raça de ladras onde apenas um macho nasce a cada cem anos, habitantes dos desertos; e os Hylians, os pacatos moradores das planícies de Hyrule.

O ARTEFATO SAGRADO

Cumprindo a tarefa divina de criar um mundo e seus habitantes, as três Deusas iluminadas voltaram aos céus. Ao desaparecer, Din, Nayru e Farore deixaram um símbolo de sua presença: o artefato sagrado formado por três triângulos dourados conhecido como Triforce. Este representa a qualidade de cada Deusa: Poder (Din), Coragem (Farore) e Conhecimento (Nayru). Desta forma, o sagrado Triforce contém a essência das Deusas e é a base da existência de Hyrule.

O artefato possui um enorme poder: o de tornar os sonhos de quem o tocar em realidade. Como é um objeto inanimado, o Triforce não separa o que é bom do que é ruim, não sabe a diferença entre o certo e o errado. Portanto, apenas realiza o desejo, seja ele qual for. E por ser a base de Hyrule, o artefato sagrado espelha a alma da pessoa que o tocar na existência do mundo. Assim, se alguém de alma gélida e coração endurecido realizar o seu desejo através do Triforce, Hyrule terá uma era caótica, regida pelo mal e pela desordem; por sua vez, se uma pessoa pura de alma e forte de coração tocar no objeto sagrado, o mundo entrará em uma era dourada, onde a prosperidade e a paz reinam supremas.

A CONFINAÇÃO DO TRIFORCE

Por possuir tamanhos poderes, o Triforce foi confinado pelas três Deusas em uma outra dimensão, paralela ao mundo de Hyrule, criada apenas para abrigar o símbolo sagrado. Afetada pela magia do objeto, esta dimensão tornou-se um lugar próspero e maravilhoso. Este mundo paralelo chama-se Reino Sagrado, também conhecido como "A Terra Dourada".

As cinco raças de Hyrule tinham respeito ao Triforce acima de todas as coisas, e algumas até baseavam sua religião e vida cotidiana em torno do objeto sagrado. Mas alguns tinham algo diferente em mente... eles conheciam o poder do Triforce, e queriam usá-lo para as suas próprias vontades egoístas. Prevendo algo desastroso, um grande sábio, de nome Rauru, construiu um lugar para selar a entrada para o Reino Sagrado, o Templo do Tempo, no qual está a Porta do Tempo, impedindo a entrada de qualquer um na Terra Dourada. A Porta do Tempo fora fechada com poderes mágicos e só poderia ser aberta por alguém que tivesse as três qualidades do Triforce, Poder, Coragem e Conhecimento, em um balanço perfeito.

ÉPOCA DE GUERRAS

Muitos anos depois, o Triforce tornou-se uma lenda. Praticamente todo ser vivo dotado de inteligência (e, na verdade, desprovido dela), queria ter o Triforce em suas ambiciosas mãos. Mas o Templo do Tempo estava em seus caminhos, e ninguém podia quebrar o selo mágico da Porta do Tempo. Cada raça, tomada pela inveja, ambição e egoísmo, acusou as outras raças de possuir a chave para quebrar o selo, quando, na realidade, ninguém tinha. Hyrule então caiu em uma era de guerra, uma época em que os povos estavam tomados pelos sentimentos mais sujos. Uma guerra que duraria um longo tempo...

NOVA ERA

O tempo... ah, o tempo. O melhor remédio para qualquer ferida. Tratou de pôr um fim à era de conflitos. Depois de muitas batalhas pelos longos anos que se estenderam, surge um novo Rei Hylian, que possui as qualidades Poder, Coragem e Conhecimento. O Rei consegue acalmar as raças e tudo volta a ser como era antes, Hyrule volta a prosperar, a ordem mais uma vez rege o mundo.

O HOMEM NEGRO DO DESERTO

Mas, enquanto isso, nos confins dos desertos, o líder dos Gerudos, Ganondorf Dragmire, o único macho entre a raça de ladras, está à procura de papiros em escavações. Ele encontra algumas inscrições muito antigas, as quais, percebe Ganondorf, citam o Triforce. O líder dos Gerudos buscava, a qualquer custo, informações que o levassem ao símbolo sagrado, pois ele conhecia a lenda e sabia de seus poderes. Observando as inscrições, o ladrão lê a seguinte passagem:

Em um reino além do alcance,
O céu brilha dourado, não azul,
Lá, o Triforce pode
Tornar os sonhos dos mortais em realidade.

Realizar sonhos. Parece que o Triforce poderia dar tudo aquilo que Ganondorf mais queria: o poder para governar o mundo ao seu bel prazer. Mas e quanto ao Templo do Tempo? Parece que as inscrições tinham algo a dizer sobre ele.

De acordo com as inscrições, apenas alguns itens eram necessários para quebrar o selo da Porta do Tempo. Primeiramente, era necessário possuir as três pedras espirituais possuídas por três raças: a Zora's Sapphire, o Goron's Ruby e a Kokiri's Emerald. O último item necessário, indicam as inscrições, é a lendária Ocarina of Time, passada de geração a geração pela família real de Hyrule.

O ambicioso Ganondorf estava com as respostas para obter o Triforce, era só questão de tempo para ele conseguir os itens necessários. Conseguir as Spiritual Stones, apesar de ser uma tarefa trabalhosa, não seria algo difícil. Mas a Ocarina of Time era sua principal preocupação. Se ele tentasse tomar o lendário instrumento à força, provavelmente seria morto ou preso e jogado nos calabouços pelo resto de sua existência. Ele deveria ser cauteloso e se aproximar quase que despercebido. Então, o líder dos Gerudos pacientemente criou uma aliança com o Rei de Hyrule, ganhando a sua confiança e tornando-se seu ajudante pessoal.

Seus planos estavam perto de se realizarem. Ele agora pretendia matar quem estivesse com a Ocarina of Time em poder, mesmo que fosse a bela filha do Rei, a pequena princesa Zelda. A princesa era a única que tinha suspeitas de Ganondorf e suas intenções para com o Rei.

O GAROTO DA FLORESTA

Mal sabia o Gerudo que o maior de seus problemas vivia no coração das florestas. No vasto bosque dos Kokiris, na floresta de Hyrule, a grande Árvore Deku servia como espírito guardião. As crianças da floresta, os Kokiris, viviam com a grande Árvore Deku. Cada Kokiri possuía sua própria fada guardiã, exceto um. Seu nome era Link.

Certa manhã, Link estava tendo um pesadelo. Era o mesmo pesadelo que ele tinha toda noite. Durante uma tempestade, Link se achava diante de um castelo misterioso. Um cavaleiro passava a cavalo rapidamente por ele, carregando uma garota. A garota olhava para ele, como se quisesse dizer algo. Em seguida outro cavaleiro aparecia. Este grande homem olhava então ameaçadoramente para Link. Neste momento ele acordava.

Neste dia, a grande Árvore Deku invoca Navi, a fada guardiã, e ordena que guie Link até ela. Navi parte então em busca de Link e torna-se a sua fada guardiã. Ambos retornam à grande Árvore Deku, que explica que o mundo está mudando para um clima perverso e que criaturas do mal estão começando a surgir. Um homem negro do deserto lançou uma maldição sobre a Árvore Deku e chegou o momento de Link testar sua coragem, livrando-a da maldição.

Link consegue realizar a tarefa e prova ser o futuro Herói do Tempo. Mas a Árvore Deku já estava condenada no momento em que caiu sobre ela a maldição. A Árvore então explica que Link jamais deve deixar que o homem de negro ponha as mãos no sagrado Triforce, que ele nunca deve permitir que este homem entre no Reino Sagrado. Em seguida, ela diz para Link que sua missão é ir para o Castelo de Hyrule, encontrar a Princesa do Destino e entregar a ela a Spiritual Stone. Link então recebe a Kokiri's Emerald. As últimas palavras da grande Árvore Deku foram: "O futuro depende de ti, Link. Tu és corajoso."

OS INTEGRANTES

Vamos conhecer agora os personagens que fazem parte de nossa aventura em The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Não relacionaremos todos os personagens, apenas aqueles que têm papel importante na aventura ou outros mais interessantes. Não há uma ordem específica.

1. Link:

O personagem principal e herói do game. Você pode nomeá-lo como desejar quando iniciar um jogo novo, mas nós o chamaremos de Link mesmo. Link vive na Kokiri Forest com os outros Kokiris, mas ao contrário deles, ele não possui a sua fada-guardiã. Apesar disso, Link é o protegido da Deku Tree, e em breve terá a sua própria fada. A partir daí, seu destino mudará completamente.

2. Princesa Zelda:

Princesa de Hyrule, a jovem Zelda é uma criança muito protegida, com pouco contato com o mundo externo. Isso porque o Rei, proibiu visitas ao castelo e a Princesa também não pode sair. Zelda tem premonições que vêm em seus sonhos e podem revelar muitas coisas sobre o futuro.

3. Sheik:

Uma das figuras mais misteriosas do game. Tudo o que se sabe é que ele é um Sheikah, o povo das sombras, muito sábio e quer ajudar Link em suas tarefas, aparecendo sempre que o garoto precisa de ajuda, mas desaparecendo com a mesma facilidade, sem deixar nenhum vestígio.

4. Impa:

A guardiã da Princesa Zelda. Impa põe a vida de sua protegida acima de sua própria, agindo como for possível para poder tirá-la de qualquer perigo. Impa é uma das remanescentes dos Sheikahs, o misterioso povo das sombras.

5. Malon:

Filha de Talon, o proprietário do Lon Lon Ranch. Malon adora o lugar em que vive, principalmente do estábulo, onde brinca e alimenta os cavalos, seus bichos prediletos. Ela tem um carinho especial pela égua Epona. Malon gosta ainda de cantar.

6. Talon:

O preguiçoso proprietário do Lon Lon Ranch. Talon fornece leite para todas as partes de Hyrule, e, não raro, entrega pessoalmente as garrafas de leite ao castelo de Hyrule. Claro que ele não dispensa uma cochiladinha de vez em quando (ou de vez em sempre), seja lá qual for o lugar.

7. Ingo:

Único empregado de Talon, responsável por toda a organização, limpeza, alimentação dos animais e outros trabalhos pesados no Lon Lon Ranch. Ingo não gosta muito disso, dizendo que Talon é um preguiçoso e que ele é quem cuida de todo o trabalho pesado, considerando que o rancho deveria ser dele por isso.

8. Princesa Ruto:

Filha do Rei Zora, Ruto não passa de uma criança mimada. Ela tem a Zora's Sapphire, dada por sua mãe. Apesar de ser uma criança sem juízo, muito atirada e arrogante (bem mala mesmo), Ruto amadurece bastante com o tempo (mas continua oferecida).

9. Nabooru:

Uma figura muito popular entre a sua raça, os Gerudos, raça de ladras. Na hierarquia dos Gerudos, Nabooru está abaixo apenas de Ganondorf. Apesar da fama de seu povo, ela tem planos um pouco diferentes...

10. Saria:

A melhor amiga de Link. Saria também vive na Kokiri Forest e, como é uma Kokiri, nunca cresce, ficando sempre na forma de criança. Ela passa a maior parte de seu tempo com Link e adora tocar Ocarina. Por sua forte ligação com Link, Saria não se separa dele nem quando está longe, eles podem conversar telepaticamente através da Ocarina.

11. Mido:

O pequeno líder dos Kokiris. Mido é uma criança com espírito de velho, e bem rabugento. Ele não vai com a cara de Link. Na realidade, Mido tem inveja dele porque a Deku Tree o protege em especial. Ele não entende porque ele, sendo o líder, não é o preferido.

12. Darunia:

Líder dos Gorons, Darunia é um cara alegre e amável que adora dançar ao som de músicas agradáveis (e como ele dança). Mas é bom não aborrecê-lo, pois Darunia pode ficar realmente muito bravo e não vai querer ver ninguém em sua frente. Ele se revelará muito corajoso e terá uma ligação muito forte com Link.

13. Link:

Não, não é o nosso Link. É o outro Link. Este é o filho do grande Darunia, que colocou este nome em homenagem ao grande herói, que agora considera um irmão, pela sua braveza em defesa aos Gorons. Este jovem garoto é aventureiro e sempre está pronto para ajudar. Se você precisar, ele pode auxiliar em sua aventura.

14. King Zora:

O líder dos Zoras, o povo das águas. Rei Zora é muito respeitado entre os do seu povo e também pelas pessoas de fora. Ele é uma pessoa calma e quieta, mas ao mesmo tempo gentil. Ao contrário da maioria de seu povo, ele é enorme e lento. Pai da Princesa Ruto, o grandalhão também não tem nada a ver com a sua filha, principalmente no que se trata de temperamento e personalidade.

15. Navi:

A pequena fada guardiã de Link. Navi é uma criatura muito amável e dedicada, como uma freira. Ela sempre está pronta para aconselhar e proteger Link em sua aventura. Cada Kokiri tem a sua própria fada guardiã, mas Navi, pelo apego que adquiriu a Link (não leia se não quiser estragar a surpresa), fica com Link mesmo após descobrir que ele não é um Kokiri.

16. Ganondorf:

Talvez o mais diabólico vilão de todos os tempos. Ganondorf pretende obter o sagrado Triforce a qualquer custo e nada vai conseguir pará-lo. Esta é uma ganância que o cega, o faz agir sem medir conseqüências, importando apenas a obtenção do poder. Ganondorf é o único macho entre a raça dos Gerudos. Por isso mesmo é o líder, segundo a tradição, que diz que o único macho, nascido a cada 100 anos, deve reinar. Assim, ele é considerado um deus pelos Gerudos. Ganondorf é muito poderoso e também temido, mas ele consegue pacientemente fazer uma aliança com o Rei de Hyrule. No futuro, por uma série de eventos inesperados, ele reina sobre Hyrule e proclama uma era de Caos.

17. Rauru:

O lendário sábio que construiu o Templo do Tempo para proteger o sagrado Triforce. Rauru servirá como um revelador para a nova fase de Link, quando ele se encontra na forma adulta.

18. Kaepora Gaebora:

A misteriosa coruja que segue os passos do pequeno Link e dá uma porção de informações, direcionando o garoto em suas tarefas. Dizem que ela é uma reencarnação de um antigo sábio.

CONTROLES

Você pode (e vai) ficar um pouco confuso com os comandos do jogo ao jogar pela primeira vez. Mas depois de um tempo os controles parecem simples e você provavelmente estará realizando as ações por puro instinto, sem ficar pensando que botão apertar para fazer o quê. Para facilitar a sua tarefa de se familiarizar com os comandos e suas funções, descrevemos para você as funções de cada botão e os movimentos básicos realizados por Link.

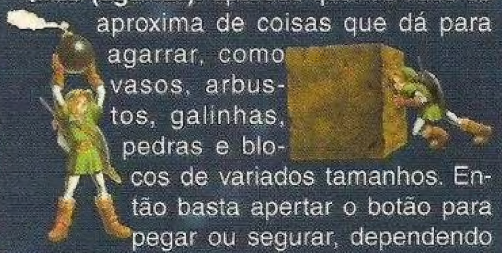
FUNÇÕES DOS BOTÕES

o**Botão Z** - Este é o "botão de mira", sua função principal é a de "travar" o seu ângulo de visão em algo, de maneira que o que estiver mirado seja o seu principal foco de atenção. Próximo de um objeto, pressione Z, a câmera irá para os ombros de Link e neste objeto ele vai concentrar a sua atenção. O seu principal uso será quando estiver lutando com inimigos e chefes. Você poderá se esquivar ao redor da criatura, avançar e retroceder sem perder a visão de seu oponente e nunca dando as costas para ele. Se houver mais de um objeto que pode ser mirado, você pode alternar o foco visual entre eles apertando o botão Z novamente. Você pode mirar um inimigo para acertá-lo com maior precisão usando armas de mira. Se quiser tirar a mira do objeto focado, basta segurar o direcional para trás e apertar Z novamente. Perceba ainda que, no menu de Options (na tela de seleção de File), você pode alternar o modo como o botão Z é usado, entre as opções Switch (alternar) ou Hold (segurar). No Switch, quando você aperta o botão Z, o objeto desejado fica mirado. Já no Hold, o objeto só fica travado enquanto você manter o botão Z segurado (recomendado se você já estiver acostumado com o sistema de jogo). Os objetos que podem ser mirados são indicados por Navi com triângulos de diferentes cores. Se o objeto indicado estiver com um triângulo amarelo, ele é um inimigo, do qual Navi pode indicar os pontos fracos. Se houver um triângulo verde, você pode mirar para obter uma dica ou então um ponto com um segredo. Se o triângulo estiver azul, você poderá conversar com a pessoa indicada. Se não houver alvos, você pode ainda segurar o botão Z para caminhar com Link sempre olhando para frente (neste caso, se pressionar para os lados, Link anda lateralmente). Você pode ainda apertar uma vez rapidamente o botão Z para que o ângulo de visão mude automaticamente para o lado em que Link está olhando. Além disso, dá para combinar o botão Z com outros comandos, permitindo, por exemplo, que você defenda com o escudo enquanto se movimenta ou faça o mesmo enquanto mira com um Hookshot ou Arco-e-Flecha. É bom que você domine totalmente as funções deste botão, pois ele é imprescindível na sua aventura.

o**Botão A** - Este botão é multi-uso. É o botão de ação do jogo, usado para realizar uma série de movimentos diferentes. Ele utiliza um sistema de seleção automática de ação conforme a situação. A ação é indicada na tela (no topo à direita, sobre o ícone do botão A, o azul) e, se você apertar o botão, Link realizará a ação indicada. Se você estiver próximo a uma porta, ele irá abri-la. Próximo a uma pessoa, serve para iniciar uma conversa. Para abrir um baú com tesouro você terá a ação que será usada na situação no topo da tela. As ações que aparecem são indicadas em inglês. Assim, aí vão as ações possíveis:

Attack (atacar): aparece enquanto você corre, com o botão Z segurado ou com objeto mirado. Com esta ação, Link faz um ataque com o corpo para frente, ficando temporariamente invencível e podendo destruir caixas e outros objetos.

Grab (agarrar): aparece quando você se aproxima de coisas que dá para agarrar, como vasos, arbustos, galinhas, pedras e blocos de variados tamanhos. Então basta apertar o botão para pegar ou segurar, dependendo do objeto. Se for um bloco grande, você pode segurar o direcional para trás ou para frente para puxar ou empurrar o bloco enquanto o segura.



Throw (arremessar): para jogar um objeto que você está segurando. Para alguns, é necessário que você esteja correndo para arremessar.

Dive (mergulhar): serve para nadar debaixo d'água quando você estiver na superfície. Basta apertar e segurar o botão para afundar na água (você pode ter limites de tempo diferentes para ficar embaixo d'água dependendo dos itens que você tiver).

Jump (pulo): aparece quando você está com algo mirado ou então segurando o botão Z e com o direcional para os lados ou para trás. Não serve para pular plataformas, mas sim para fazer movimentos defensivos como pulos laterais para esquiva ou então o backflip.

Open (abrir): aparece quando você está perto de objetos que podem ser abertos, como portas ou baús.

Climb (escalar): aparece quando você está encostado em blocos grandes e segurando o direcional contra ele. Serve para subir no bloco ao invés de segurá-lo. Usado também para montar Epona, quando você se aproxima dela.

Down (para baixo): serve para você soltar de um lugar em que está pendurado (uma escada ou na borda de uma plataforma). Assim, ativando esta ação, Link solta e cai. Usado também para descer de Epona.

Enter (entrar): aparece quando você está perto de locais estreitos, dos quais apenas Link criança pode passar agachando. Ativando esta ação, o pequeno Link pode passar pela fenda ou passagem para atingir novos locais.

Drop (derrubar): aparece quando você está segurando bombas com o direcional na posição neutra ou então com a Master Sword no altar do Temple of Time. Serve para deixar a bomba cair ou então fincar a Master Sword no altar para viajar no tempo.

PutAway (guardar): serve para guardar armas ou itens que Link esteja empunhando, só funciona enquanto ele estiver parado ou andando lentamente.

Check (checar): usado para verificar alguns objetos. Assim, você pode obter informações de placas ou conseguir dicas de inscrições secretas.

Speak (falar): a ação para conversar com as pessoas. Use quando estiver perto da pessoa que quer conversar ou então, se estiver longe, com a pessoa mirada.

Next (próximo): em conversas, serve para passar para a próxima fala do personagem.

Return (retornar): para cancelar um comando, ação ou então acabar uma conversa.

Decide (decidir): serve para confirmar uma escolha.

Faster (mais rápido): aparece quando você está montando Epona. Aperte enquanto estiver andando com ela para correr mais rápido.

Cast (lançar): este comando aparece somente quando você está jogando o minijogo da pescaria. Aperte para lançar o anzol ao lago.

o**Botão B** - Usado apenas para ataques

com espada. Se Link não a estiver empunhando, aperte o botão para desembainhar sua espada. Se já estiver com ela em mãos, você pode usar este botão para fazer todo tipo de coisa com ela. É possível fazer uma porção de combinações de botão e comandos para realizar golpes e combos especiais. Você pode segurar o botão B para carregar um ataque poderoso. Dá também para pressionar o botão rapidamente enquanto estiver nadando para que Link nade mais rápido.

o**Botão R** - Use-o para empunhar o escudo equipado. Você não pode se mover enquanto o escudo estiver empunhado, só dá para segurar o direcional em posições diferentes para defender em alturas variadas (ou para direcionar a luz refletida com o Mirror Shield). Mas se você estiver com um objeto mirado ou com o Z segurado, é possível se movimentar com o escudo em mãos.

o**Botão L** - Ativa e desativa o mapa exibido na parte inferior direita da tela. Em dungeons, o mapa apenas mostrará áreas já exploradas, as inexploradas estarão apagadas. A seta amarela é você e a vermelha é por onde você entrou na área.

o**Direcional Analógico** - Naturalmente, ele serve para você se mover. Quanto mais forte você pressionar, mais rápido você irá. Ele funciona perfeitamente e permite que você se concentre no jogo ao invés de calcular pulos que são decisivos. Simplesmente corra na direção de um buraco e Link pulará sobre ele automaticamente. Se for devagar, ele ficará pendurado. Além disso, serve para você navegar pelos menus e mover seu cursor.

o**Botões C◀, C▼, C▶** - São os botões utilizados para usar itens. Acionando o menu e em seguida a subtela Select Item, você pode escolher os itens que vai atribuir a cada um destes botões (basta colocar o cursor sobre o item desejado e então apertar o botão ao qual você quer atribui-lo). Assim, bastará você apertar o botão para usar o item atribuído a ele. Como há muitos itens, você deverá trocar a atribuição dos botões muitas vezes pelo jogo.

o**Botão C▲** - Controle de câmera. Ativa a visão em primeira pessoa em espaços abertos dar uma visão melhor do lugar (você pode olhar ao redor com o direcional analógico) e também faz a câmera ir para cima dentro de casas em alguns lugares fechados. Quando você estiver com algum inimigo mirado, o botão faz Navi lhe dar algumas (vagas) informações junto com o nome dele. Além disso, algumas vezes Navi pode chamar a sua atenção no jogo. Atenda-a apertando este botão para obter alguma informação.

o**Botão Start** - Além de servir como botão de pausa, ele acessa o menu com várias subtelas. Há quatro subtelas: Select Item (para você atribuir itens aos botões C), Equipment (onde você confere e define os equipamentos de Link), Quest Status (na qual você vê o seu progresso, listando Spiritual Stones, Medalhões, músicas, Heart Pieces e outros itens relacionado às suas buscas) e Map (na qual você pode conferir o mapa de Hyrule e sua localização nele ou ainda, se estiver em dungeons, além do mapa da área, a localização do chefe, de baús e os itens de dungeon, que são a Boss Key, o Compass e o Map). Em qualquer uma destas telas, você pode salvar o seu progresso (usando o botão B). Alterne entre as quatro telas usando os botões R (para ir uma tela à direita) ou Z (para ir uma tela à esquerda).

GOLPES COM A ESPADA

o**Corte Vertical** - Segure Z e aperte B com o direcional na posição neutra.

o**Corte Horizontal** - Aperte B com o direcional na posição neutra ou então segure Z e aperte B com o direcional para os lados.

o**Corte Diagonal** - Segure Z e aperte B com o direcional segurado na diagonal.

o**Combos** - Basta apertar B várias vezes seguidas. É possível fazer combos de dois ou até três hits.

o**Apunhalar** - Segure Z e aperte B com o direcional segurado para frente. Link dá um golpe de longo alcance para frente (útil para alcançar inimigos distantes e também se usado continuamente).

o**Giro de Espada** - Segure o botão B para carregar um ataque poderoso. Então solte o botão para que Link faça um ataque giratório com ondas que pegam os inimigos ao redor. Com seu avanço no jogo, este giro pode ficar mais poderoso. Você ainda pode fazer um giro mais fraco e rápido simplesmente girando o direcional 180° e apertando o botão B. De qualquer forma, este ataque gasta a barra de magia.

o**Ataque com Pulo** - Com um objeto mirado ou com o botão Z segurado, pressione o botão A para fazer um ataque com salto. Este tipo de golpe dobra o dano causado e é útil para matar inimigos no ar (pode ser feito também com o Megaton Hammer).

MOVIMENTOS DEFENSIVOS

o**Rolar** - Quando estiver indo para frente, pressione A para rolar. Não chega a ser muito útil, mas se precisar, pode cortar o dano de golpes recebidos.

o**Backflip** - Com um objeto mirado ou com Z segurado, segure o direcional para trás e aperte A para fazer um backflip, um pulo rápido para trás muito útil para ganhar distância e evitar ataques.

o**Pulo Lateral** - Com um objeto mirado ou com Z segurado, segure o direcional para o lado desejado e aperte A para fazer um salto lateral. Também muito útil para se esquivar de ataques.

o**Andar com Escudo** - Enquanto estiver com um objeto mirado ou com o botão Z segurado, você pode se movimentar livremente com o escudo segurando também o botão R.

CURSO BÁSICO

Se você já é veterano da série Zelda, com certeza já está acostumado com muitos elementos do game. Como Ocarina of Time traz algumas novidades para a série e também há os estreantes, explicaremos a seguir alguns conceitos básicos do game para que você fique familiarizado.

Navi:

Voando acima e ao redor de sua cabeça, esta pequena criatura é a fada pessoal de Link, com a qual cada Kokiri cresce. Ela é mais útil do que você pode pensar. Ela frequentemente lhe dará dicas, gritando coisas como "Por que você não tenta isto?" ou "Ei, não seria melhor você ir para tal lugar?", etc. A cor que ela estiver também significa algo. Quando está amarela é porque está sobre um inimigo e tenta chamar sua atenção. Verde é para secrets. Azul para coisas amigáveis e falando com as pessoas. Para outras situações, ela normalmente fica branca e azul brilhante.

Falar com as Pessoas:

Se você quer completar este game (ou qualquer RPG / Action RPG) você precisará falar com as pessoas. Até mesmo um simples olhar pode resolver puzzles ou segredos. Às vezes eles querem apenas que você lhes faça um pequeno trabalho, ou conversar... de qualquer forma, é bom conversar com todo mundo. Confira após realizar uma tarefa ou algum outro objetivo importante, como as pessoas mudarão frequentemente suas falas.

Mini-Games:

Este jogo possui vários mini-games e será sempre uma boa idéia tentar completá-los para saber o que você pode adquirir.

Viajando no Tempo:

Após você receber as três Spiritual Stones, Link ficará confinado em uma outra dimensão por sete anos e despertará em um mundo governado por Ganondorf, rei dos ladrões. Após terminar o Forest Temple nesta era, você poderá voltar no tempo usando a Ocarina of Time. Para isso, você deverá retornar ao Temple of Time para aprender a canção Prelude of Light da Ocarina com Sheik, então basta retornar a Master Sword ao seu altar. O que você fizer no passado, irá afetar o futuro.

Lutando:

O maior problema dos jogos 3D está nos ângulos de visão ruins. Mas Zelda vem para resolver este problema. Basta simplesmente pressionar ou segurar o botão Z (configurável no menu de opções) para você mirar um inimigo específico, ou grupo, dependendo da arma. Feito isso, Navi irá voar sobre o inimigo mirado e o ficará rodeando. A tela ficará com as partes de baixo e de cima pretas (como em filmes Wide Screen), Link se moverá lentamente, e uma mira irá aparecer sobre o(s) inimigo(s).

Agora você pode esquivar lateralmente, usar seu escudo como proteção e sua espada (ou outra arma que você tenha) para atacar sem perdê-los de vista e sem precisar dar as costas. Ficará assim até os inimigos serem derrotados, ou se você perder a mira. Aprenda a usar bem este recurso e você não deverá ter grandes problemas durante a aventura.

Usando a Visão em 1ª Pessoa:

Algumas armas (Arco-e-Flecha, Hookshot, Fairy Slingshot, etc...) têm uma visão opcional em 1ª pessoa. Pressionando o botão C que você designou para isso. Agora você terá uma visão da tela inteira, mas tenha cuidado, com esta visão você não poderá caminhar. Com a visão em 1ª pessoa você poderá mirar mais facilmente no alvo desejado. Segurando o botão Z você poderá mudar a visão para 3ª pessoa novamente, mas assim será mais difícil mirar. Uma boa manha para acertar seus alvos com maior precisão, é sacar o Hook/Longshot e mirar no objeto (já que esta arma tem mira a laser), então apertar o botão da outra arma (Arco-e-Flecha, por exemplo). Com isso, a mira da nova arma estará exatamente sobre o ponto em que estava a mira laser do Hook/Longshot e você poderá fazer um tiro certeiro.

Explorando:

Quando encontrar pedras pelo caminho, levante-as, exploda-as com bombas, destrua-as com o Megaton Hammer ou pegue-as com as Silver Gauntlets. Você poderá obter corações de energia, Rupees, bombas e outros itens, ou até uma passagem secreta. Sempre procure em todos os lugares por Rupees e outros itens, como embaixo de arbustos, pedras, árvores, fendas, paredes, etc. Especialmente em Hyrule Field. Em muitos lugares do jogo, Navi vai ficar verde em lugares aparentemente inúteis, nestes você poderá, na maioria das vezes, usar uma de suas músicas (na maioria das vezes, Song of Storms, Scarecrow's Song, Song of Time, Zelda's Lullaby ou Sun's Song). Se você tiver a Stone of Agony e estiver usando um Rumble Pack, seu controle vai tremer sempre que estiver passando perto de um segredo. Procure achar o lugar em que o acessório vibre com maior potência, então use uma bomba, ou o Megaton Hammer ou a Song of Storms (na maioria das vezes, um destes três vai revelar o segredo)

Andando/Correndo:

Em grande parte do jogo você estará correndo, ou seja, aplicando a pressão máxima ao direcional analógico. Mas algumas vezes é bom andar com cautela para evitar desastres. Quando estiver cruzando pontes estreitas, ande bem devagar para evitar uma queda indesejável. Se estiver perto de bordas de precipícios, você pode andar bem devagar na direção da borda para se pendurar (se for correndo, Link vai pular direto lá para baixo).

Voltando em lugares já visitados:

Se você estiver perdido e não consegue fazer nada para prosseguir no jogo, fique sabendo que será necessário, como em qualquer RPG, muitas vezes, voltar à lugares já visitados. Procure voltar a uma cidade depois de completar uma dungeon ou acessar um lugar que antes parecia inatingível e agora é possível com um novo item.

Usando o mapa:

Para não se perder, consulte o mapa constantemente (no menu acionado com Start, na subtela "Map"). Há dois tipos de mapa: do mundo de Hyrule e de dungeons. O primeiro aparece quando você está em qualquer lugar de Hyrule que não seja uma dungeon, já o segundo aparece, obviamente, quando você está em dungeons. Ambos os mapas exibem apenas os locais pelos quais você já passou. Além do mapa do menu, há um pequeno mapa transparente no canto inferior direito da tela de jogo para referência rápida. Nos mapas você pode conferir a sua posição atual e o local por onde você entrou na área.

Fiquei travado (Small Keys e portas):

Nas dungeons mais avançadas, você terá mais um elemento: as Small Keys. Estas chaves servem para abrir portas trancadas. Uma Small Key só pode ser usada na dungeon em que ela foi pega e abre qualquer porta trancada desta mesma dungeon. Isso pode gerar uma impressão de que você ficou "preso" no jogo, sem possibilidade de progresso, quando esgota seu estoque de Small Keys e ainda há portas a serem abertas. Mas isso jamais acontece neste game, sempre há mais Small Keys se ainda restarem portas não abertas. Portanto procure direito.

Passagem de tempo:

O tempo passa enquanto você está em certas áreas do game (geralmente, o tempo só pára quando você está em cidades ou em dungeons). Assim, é possível ver toda a passagem do tempo, desde a alvorada, o sol bem alto, o pôr-do-sol, a queda da noite e a madrugada. Alguns de seus objetivos só podem ser cumpridos em certas horas do dia. Então experimente visitar os locais em horas diferentes para saber o que muda.

AS INDICAÇÕES NA TELA

Você não esperava um RPG sem menus e uma porção de indicações na tela, né? The Legend of Zelda: Ocarina of Time traz alguns menus e outras indicações visuais que você deve compreender para que possa prosseguir. Apesar de serem muito mais simples que nos RPGs tradicionais, os menus e indicações podem confundir os iniciantes. Portanto vamos explicar a função de tudo. Listamos as telas de jogo em ordem numérica e indicamos cada parte com letras para sua referência, então descrevemos para que serve cada indicação. Confira abaixo.

Começando:

Antes de iniciar o jogo, ao apertar Start na tela de apresentação, você será mandado para a tela de seleção de arquivos (imagem 1). Como o jogo é muito extenso e você pode levar até 30 horas para terminá-lo, é necessário salvar o seu progresso para que você possa parar e continuar mais tarde do ponto onde parou. Para salvar o seu progresso, você deve escolher um slot onde ele ficará gravado. Zelda tem três slots para você dar Save (A, B e C da imagem 1). Quando um slot já está ocupado, ao lado do nome do slot (File 1, File 2 ou File 3), aparece o nome do Save (como é o caso de A e C na imagem 1). Se o slot estiver vazio, sem nenhum Save, não haverá nada a seu lado (como em B). Caso você queira copiar um jogo já salvo de um slot para outro, basta escolher o comando Copy (D), então o slot que você quer copiar e depois o slot no qual você deixará esta cópia (é necessário ter pelo menos um slot vazio para isso). Se quiser apagar um save, basta escolher o comando Erase (E) e então o slot que você quer apagar, confirmando em seguida. Nesta tela, você ainda tem acesso ao menu de opções, escolhendo o Options (F). No menu de opções você pode alterar o tipo de som (entre Stereo, Mono, Headset, especial para ouvir com fone de ouvido, e Surround, que cria um aspecto 3D de som), o jeito de mirar no Z Targeting (Switch, para mira fixa que você troca quando aperta o botão Z, e Hold, no qual você deve segurar Z para manter algo mirado) e também o brilho, com a opção Brightness. Quando você inicia um jogo novo, escolhendo um arquivo vazio para salvar este jogo, você pode entrar um nome, que será o nome do seu personagem (que na verdade é Link, mas você pode colocar o nome que quiser).

Quando quiser continuar um jogo já salvo, você deve escolher o slot contendo o save que você quer continuar. Com isto, será exibida a tela de Status do save (imagem 2). Nesta tela há o número do slot e o nome do save (A), quantas vezes você já morreu (B), o número de corações na sua barra de energia (C) e quantas Spiritual Stones e medalhões você já pegou (D). Se este é mesmo o save que você quer continuar, basta confirmar com Yes, se não, dê Quit.

Durante o jogo:

Você terá uma porção de indicações na tela de jogo (imagem 3). No canto superior esquerdo, estão a quantidade de corações na sua barra de energia (A, que vai aumentando com Heart Pieces e Heart Containers) e também a sua barra de magia (B, que só aparece depois de conseguí-la com uma Great Fairy). Mais ao meio, ainda no topo da tela, nós temos o ícone do botão B (C, que indica a espada que você está equipado) e do botão A (D, que é o botão de ação, indicando o que você pode fazer). No canto superior direito, nós temos os ícones dos botões do complexo C (E, indicando os itens que você pode usar com os botões C◀, C▼ e C▶). Na parte de baixo à esquerda da tela, temos o número de Small Keys (F, que aparece somente em dungeons com Link adulto) e também a quantidade atual de rupees (G, este é o seu dinheiro). Por fim, no canto inferior direito da tela, nós temos o mapa da área em que você está (H, que, em dungeons, só aparece depois de obter o Map, mas em outros lugares sempre está disponível; você pode desligá-lo com o botão L).

Os menus:

Se você apertar Start durante o jogo, vai acessar o menu, composto de quatro diferentes subtelas. Veja agora o que indica e para que serve cada tela.

Subtela Select Item:

A primeira subtela é a Select Item (imagem 4). Todas as subtelas têm algumas indicações comuns, que aparecem em todas elas. A começar das indicações no topo da tela, o Return (A, que é acessado com o botão Start e serve para voltar à tela do jogo) e também o Save (B, acessado com o botão B, serve para salvar o seu progresso a qualquer momento; use bastante esta função). Outras indicações comuns são o Z (C da imagem 4, acessado apertando o botão Z ou colocando o cursor sobre o ícone e confirmando com A; serve para ir à subtela anterior) e o R (D da imagem 4, acessado apertando o botão R ou colocando o seu cursor sobre o ícone e confirmando com o botão A; serve para ir à próxima subtela). Nesta subtela de Select Item, você tem uma grande janela central (E) onde estão exibidos todos os itens que você já adquiriu. Se algum item estiver "apagado", significa que você não pode usá-lo na forma atual de Link. Os itens que estão equipados no momento são envolvidos por um quadrado branco (confira também a qual botão ele está atribuído nos ícones dos botões C na parte superior direita da tela). O seu cursor é amarelo e em forma de mira. Para atribuir um item a um botão C, basta colocar o seu cursor sobre o item desejado e então apertar o botão C (C◀, C▼ ou C▶) ao qual você quer atribuí-lo. Por fim, na parte de baixo da tela, há uma pequena barra (F) que indica o nome do item ou opção com a qual você está com o cursor sobre.

Subtela Equipment:

A próxima subtela do menu que analisaremos é a Equipment (imagem 5). Nesta subtela, primeiro temos, no lado esquerdo da tela, os itens de efeito constante (A), que não precisam estar equipados para funcionarem, estão o tempo todo "ligados" (para Link criança, estes itens são, de cima para baixo, Deku Seeds Bag para Fairy Slingshot, Bomb Bag, Goron Bracelet e Silver ou Golden Scale; para Link adulto, são Quiver para Fairy Bow, Bomb Bag, Silver ou Golden Gauntlet e Silver ou Golden Scale). No centro da tela nós temos a imagem de Link com os equipamentos que você escolhe (B). Na parte direita da tela estão os equipamentos propriamente ditos (se algum equipamento estiver "apagado", ele não pode ser usado na forma atual de Link). Na primeira linha (C), nós temos as espadas (da esquerda para a direita, a Kokiri Sword, Master Sword e Giant's Knife ou Biggoron's Sword). Na segunda linha (D) estão os escudos (na ordem, Deku Shield, Hylian Shield e Mirror Shield). Na terceira linha (E) aparecem as roupas (da esquerda para a direita, estão a Kokiri Tunic, Goron Tunic e Zora Tunic). Finalmente, na quarta linha (F), estão listadas as botas (novamente na ordem, as Kokiri Boots, Iron Boots e Hover Boots). Na parte de baixo da tela, ainda temos a barra que indica o nome do item ou opção em que você está com o cursor (G).

Subtela Quest Status:

Esta subtela (imagem 6) indica o seu progresso durante a aventura. Em primeiro lugar, no canto superior esquerdo da janela, nós temos os itens Stone of Agony (A) e Gerudo's Card (B), como também o número de Golden Tokens de Skulltulas você já adquiriu (C). Mais ao centro, ainda na parte superior da tela, nós temos um coração (D), que se divide em quatro partes para saber quantas partes de Heart Pieces você tem no momento (a cada quatro pedaços coletados, você ganha um coração na sua barra de energia). Um pouco mais abaixo nós temos as músicas que você já aprendeu (E) e também as notas musicais de cada uma (F, que aparecem se você colocar o cursor sobre uma delas). Na parte direita nós temos os medalhões que você já coletou (G, começando de cima no sentido horário, temos o Light Medallion, Forest Medallion, Fire Medallion, Water Medallion, Shadow Medallion e Spirit Medallion) e também as Spiritual Stones coletadas (H, da esquerda para a direita estão a Kokiri's Emerald, o Goron's Ruby e a Zora's Sapphire). Novamente na parte de baixo da tela, temos a barra que indica o nome ou opção selecionada (I).

Subtela Map:

Há dois tipos de mapa: o de Hyrule, quando você está fora de dungeons, e o de dungeons, quando você está em uma dungeon, é claro. No primeiro tipo (imagem 7), nós temos o seu cursor (A), que você pode colocar em qualquer ponto azul do mapa, o local atual em que Link está (B), o nome do local em que está Link (C) e também o nome do lugar que você está com o cursor (E). Se o lugar que você estiver com o cursor não tiver mais Golden Skulltulas para matar, aparece um ícone de aranha do lado do nome (D).

O mapa de dungeon (imagem 8) é um pouco mais complexo. Nele nós temos os andares (A), o andar em que Link está (B) e o andar em que está o Boss (C), tudo no lado esquerdo da tela. Do lado direito nós temos o nome da dungeon (D, que também terá o ícone de aranha se não houver mais Golden Skulltulas), o ícone de Boss Key (E, se você já a adquiriu, apenas em dungeons com Link adulto), o ícone de Compass (F, indicando se você já a pegou), o ícone de Map (G, se você já o tem) e também o mapa atual (H, indicando as salas por onde você já passou do andar selecionado em A e, se você já tem o Map, também as salas por onde não passou e e ainda os baús e a localização do Boss se você já tem o Compass).

RELAÇÃO DE ITENS

Para iniciar a seção de itens, onde explicaremos como obter os principais itens do game, nós fizemos uma relação com todos os itens . Este é um guia rapido de referência para você consultar se estiver com dúvidas sobre um item especifico. Assim, você não precisa ficar procurando pelas páginas da revista ou na estratégia para achar informações sobre ele. Caso tenha alguma dúvida sobre a localização de algum item, consulte estas duas paginas.

ESPADAS

Kokiri Sword - espada de Link criança:
Encontrada no training center na Kokiri Forest. Está na parte sul da cidade, próxima à Know-It-All-Brothers House. Atrás há uma pequena caverna. Vá para a caverna e pressione A para entrar. Ande com cuidado evitando os pedregulhos e encontre o grande baú contendo a espada.

Master Sword - espada primária de Link adulto, necessária para viajar no tempo:
Encontrada no Temple of Time após ter todas as 3 Spiritual Stones.

Giant's Knife - apenas para Link adulto, é realmente grande, mas quebra facilmente:
Pode ser comprada por 200 rupees do Goron gigante. Como Link adulto, ache a parede no terceiro andar que pode ser explodida (está entre duas bomb flowers) e bombardeie o caminho para o Giant Goron.

Biggoron's Sword - versão da Giant's Knife que é inquebrável:
Faça a seqüência de troca de Link adulto para obtê-la (veja na seção "Trocas de Link Adulto").

ESCUDOS

Deku Shield - escudo primário de Link criança (pressione R para usá-lo):
Colete 40 rupees na Kokiri Forest cortando arbustos e quebrando pedras, etc. (dentro da casa de Mido) e compre-o no shop da Kokiri Forest.

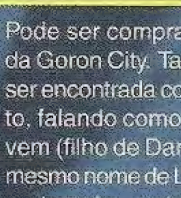
Hylian Shield - escudo primário de Link adulto, o Link criança pode usá-lo para bloquear pedras que caem enquanto estiver escalando a Death Mountain:
Pode ser comprado no Market (de preferência depois de entregar a carta da princesa para o guarda na entrada para o Death Mountain Trail, pois assim você terá um desconto) ou achado na Graveyard da Kakariko Village. Procure uma lápide no cemitério que tem três flores na frente e puxe-a para achar o escudo.

Mirror Shield - Apenas para Link adulto. Reflete ataques mágicos e luz. Pode também absorver ataques mágicos e soltá-los:
Encontrado no Spirit Temple.

ROUPAS

Kokiri Tunic - Link começa com ela.

Goron Tunic - apenas para Link adulto. Permite entrar em lugares quentes sem limite de tempo, é resistente ao calor.
Pode ser comprada no shop da Goron City. Também pode ser encontrada com Link adulto, falando como o Goron jovem (filho de Darunia) com o mesmo nome de Link. Ele está no terceiro andar da Goron City. Use uma Bomb para fazê-lo parar de rolar, então fale com ele para conseguí-la.



Zora Tunic - Permite ficar embaixo d'água sem limite de tempo:
Pode ser comprada no shop do Zora's Domain (você deve derreter o gelo na porta do shop para isso). Também pode ser obtida do Zora King. Para conseguí-la do Zora King, como Link adulto, entre na Ice Cavern na Zora's Fountain (atrás da sala do trono) e ache uma Blue Flame. Pegue a Blue Flame em uma garrafa, retorne ao King Zora congelado e use-a para derretê-lo. Fale com ele e ele a dará para você.

BOTAS

Kokiri Boots - Link começa com ela.

Iron Boots - apenas para Link adulto. Faz afundar em qualquer água e andar lentamente:
Encontrada na Ice Cavern na Zora's Fountain (atrás da sala do trono de King Zora). Está em um baú no final da Ice Cavern.

Hover Boots - apenas para Link adulto. Permite "flutuar" no ar e água por alguns segundos:
Encontrada no Shadow Temple.

ITENS DOS BOTÕES C

Apenas para Link criança:

Weird Egg - O que você pode fazer com um ovo? Na realidade, muitas coisas. Mas este aqui você não terá tempo de fazer muita coisa, ele vai chocar mesmo:
Malon o dará para você no lado de fora do Hyrule Castle.

Chicken - Com uma galinha você poderia fazer uma boa canja, ou outras coisas, dependendo da sua imaginação. Mas esta aqui serve muito bem para acordar o preguiçoso do Talon:
Ela simplesmente vai sair do ovo quando ele chocar.

Zelda's Letter - Um bilhete com a assinatura da Princesa Zelda, permitindo que você suba a Death Mountain:
A própria Princesa lhe dará o bilhete quando você a encontrar no Hyrule Castle.

Keaton Mask - Uma máscara bonitinha, para você vestir e ver o que as pessoas acham:
A primeira máscara disponível no Happy Mask Shop quando ele se abre (depois de entregar o bilhete de Zelda ao guarda no pé da Death Mountain).

Skull Mask - Uma máscara de caveira, pode assustar algumas pessoas:
Disponível no Happy Mask Shop quando você já tiver vendido a Keaton Mask (para o guarda no pé da Death Mountain)

Spooky Mask - Esta é realmente uma máscara para assustar, ou você pode ser também chamado de cara de pau:
Depois de vender a Skull Mask (para o skull kid sobre o tronco na Lost Woods) ela fica disponível no Happy Mask Shop.

Bunny Hood - Simplesmente u-m-a g-r-a-ç-a, um luxo, chiquérrimo. Um par de orelhinhas de coelho pra você se divertir:
Obtenha esta peça básica do vestuário G no Happy Mask Shop depois de vender a Spooky Mask (para o garotinho no Graveyard, de dia).

Mask of Truth - Permite falar com as Gossip Stones (essas pedras que lhe informam o tempo quando você bate com sua espada):
Pegue-a no famoso Happy Mask Shop quando tiver vendido o maravilhoso Bunny Hood (para o corredor que está no Hyrule Field).

Goron Mask - Uma simples máscara para você se fantasiar de Goron:
Quando você já tiver acesso à Mask of Truth, a Goron Mask também estará disponível. Você já deve saber onde pegá-la.

Zora Mask - O mesmo que a Goron Mask, mas esta é uma fantasia de Zora:
Você a ganhará no mesmo lugar e sob as mesmas condições que a Goron Mask.

Gerudo Mask - A última das máscaras de Link, para se fantasiar de Gerudo:
Juntamente com a Goron e a Zora Mask, você a recebe no Happy Mask Shop quando tiver acesso à Mask of Truth.

Deku Sticks - pode ser aceso com um fogo e então ser usado para acender tochas ou queimar alguns lugares:
Comprado em lojas ou obtido de Deku Baba (a planta comedora de gente).

Fairy Slingshot - acerta os inimigos e objetos de longe:
Encontrado dentro da Deku Tree na sala com um bloco flutuante que cai quando você pisa nele.

Boomerang - paralisa ou mata os inimigos longe e volta para você:
Encontrado dentro do Jabu-Jabu's Belly. Ache uma sala com todos os peixes voadores e mate-os para obtê-lo.

Fairy Ocarina - toca música mágica:
Dado a você por Saria quando você deixa a Kokiri Forest pela primeira vez.

Magic Bean - Pode ser plantado em terra fofa:
Pode ser comprado de um personagem perto da entrada para Zora's River por 10 rupees cada (são 10 no total e a cada um que

Ih@suke

você compra o preço aumenta em 10 rupees)
Apenas para Link adulto:

Pocket Egg - Um ovo em miniatura, que bem poderia ser um ovo de codorna, mas é apenas um simples ovo que está chocando:
Fale com a mulher das galinhas em Kakariko Village (como Link adulto).

Pocket Cucco - Uma galinha em miniatura que, novamente, serve para acordar Talon (numa casa em Kakariko):
Espere o Pocket Egg chocar.

Cojiro - Uma espécie rara de galinha azul, que é muito triste e por isso raramente canta:
Leve a Pocket Cucco de volta para a mulher das galinhas depois de acordar Talon.

Odd Mushroom - Um cogumelo que serve muito bem para fazer poções, mas que é perecível:
Mostre Cojiro para o irmão da mulher das galinhas (em Lost Woods).

Odd Potion - Uma poção feita com cogumelos raros:
Entregue o Odd Mushroom à pessoa no Weird Potion Shop em Kakariko Village.

Poacher's Saw - Uma serra de carpinteiro:
Leve a Odd Potion para a garotinha na Lost Woods (no mesmo lugar em que estava o irmão da mulher das galinhas).

Broken Goron's Sword - Uma espada enorme e poderosa, só que ela está quebrada. É bom levá-la para alguém consertar:
Entregue a Poacher's Saw para o chefe dos carpinteiros no Gerudo Valley.

Prescription - Uma receita para um colírio que aliviará a dor nos olhos do Big Goron:
Entregue a Broken Goron's Sword para o Big Goron no topo da Death Mountain.

Eyeball Frog - Um ingrediente para produzir colírio:
Leve a Prescription para King Zora no Zora's Domain.

Eyedrops - O colírio propriamente dito, já preparado e pronto para ser aplicado:
Entregue o Eyeball Frog para o cientista no laboratório do Lake Hylia.

Claim Check - O papel que prova que você tem direito a um prêmio:
Dê o Eyedrops para o Big Goron no topo da Death Mountain.

Fairy Bow - atira flechas de vários tipos de longe:
Encontrado no Forest Temple na sala superior com os Stalfos.

Fire Arrows - flechas de fogo que precisam de algum MP para serem usadas:
Logo após terminar o Water Temple, em frente à pequena ilha com dois pilares (há uma placa explicando). Atire no sol nascente com uma flecha (use a Sun's Song para conseguir o sol nascente mais rapidamente). A Fire Arrow cairá na pequena ilha, então nade até ela.

Ice Arrows - congela os inimigos. Gasta MP:
Complete o Gerudo Training Grounds.

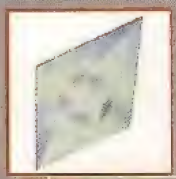
Light Arrows - flechas muito poderosas. Gasta MP:
Ganhe-a automaticamente quando tiver os 6 medalhões e retornar para o Temple of Time.

Hookshot - permite a Link pegar coisas de longe:
Encontrado na Graveyard da Kakariko Village. Procure a lápide com flores na frente no lado oeste do cemitério, perto da entrada. Puxe para aparecer um buraco. Fale com o coveiro. Dampé e você irá correr com ele. Mantenha o ritmo dele e ele lhe dará seu Hookshot.

Megaton Hammer - Destrói rochas vermelhas, esmaga switches enferrujadas e outras coisas úteis. Pode ser usado como arma:
Encontrado no Fire Temple na Death Mountain.

Din's Fire - Link será cercado por chamas e queimará tudo a sua volta, como inimigos, tochas e teias de aranha:
Ganhe-a na Great Fairy Fountain encontrada nos arredores do Hyrule Castle (exploda a entrada com uma bomba).

Farore's Wind - ao ser usado pela primeira vez, faz um Warp Point na sala em que você está, se usado novamente, você é teletransportado direto para o último Warp Point feito ou então poderá desfazê-lo (só pode ser usado em dungeons):
Encontrado na Great Fairy Fountain de Zora's Fountain (atrás do King Zora). Encontre uma pequena ilha atrás de Jabu Jabu que tem uma pedra. Então exploda a pedra e você encontrará a entrada para a fonte.



Nayru's Love - dá invencibilidade temporária a Link, mas gasta uma grande quantidade de energia da barra de magia:
Obtenha-o na Great Fairy Fountain do Desert Colossus. Encontre duas palmeiras com uma parede rachada no meio e exploda a parede para encontrar a fonte.

Itens compartilhados:

Deku Nuts - tonteia o inimigo:
Comprado em lojas ou achado.

Bombs - explode inimigos, pedras, túneis secretos, etc. Pode ser lançada. Muito útil:
Encontrada pela primeira vez (Bomb Bag) na Dodongo's Cavern, depois é achada ou comprada em lojas.

Ocarina of Time - o mesmo que a Fairy Ocarina. Necessária para viajar no tempo:
Encontrada no fosso do Hyrule Castle após a princesa Zelda jogá-la.

Lens of Truth - veja coisas invisíveis e através de paredes. Gasta MP. Também pode olhar dentro dos baús no Treasure Chest Game com Link criança!:
Toque a Song of Storms para o músico no moinho de vento como Link criança e o poço será escoado. Desça no poço e você será levado para o Bottom of the Well. Termine-o para obter a Lens of Truth.

Bombchu - Uma bomba que corre pelo chão e sobre paredes até atingir o alvo ou demora um certo tempo para explodir:
Obtenha 40 Gold Tokens (das Skulltulas) e então vá para a House of Skulltulas na Kakariko Village e uma das crianças lhe dará. Também pode ser ganha no Bombchu Bowling Game ou algum outro mini-game. À noite há uma loja de bombchu na rua de trás do Market quando você estiver com o Link criança (após terminar a Dodongo's Cavern). Pode ser comprada de um sujeito em um tapete voador no deserto. Às vezes é encontrada em baús.

Bottle - São 4 delas no total! Você pode carregar os mais variados objetos dentro delas para usá-los na hora certa:
A primeira você encontra com Talon no Lon Lon Ranch (vencendo o mini-jogo de pegar galinhas), a segunda é dada pela mulher das galinhas em Kakariko Village (quando você achar 7 galinhas e colocá-las de volta no cercado), a terceira é encontrada no Lake Hylia (com uma mensagem de Ruto dentro dela) e a quarta está com o comerciante de Poes no Market, enquanto adulto (leve 10 Giant Poes para ele).

Itens colocados em Bottles:

Lon Lon Milk - recupera 5 corações de energia a cada dose, são duas doses por garrafa:
Pela primeira vez, você ganha de Talon no Lon Lon Ranch. Depois, basta tocar a Epona's Song para uma vaca e ter uma garrafa vazia para colocar o leite.
Green Potion - recupera completamente a barra de magia:
Comprado em shops.
Red Potion - recupera completamente a barra de energia:
Comprado em shops.
Blue Potion - recupera completamente a barra de magia e energia:
Comprado em shops.
Fairy - recupera muitos corações de energia:
Achada nas Fairy Fountains (espalhadas por vários lugares do jogo, confira alguns destes lugares na pagina 28) e alguns outros lugares.
Fish - usado para abrir a boca de Jabu Jabu e entrar na 3ª dungeon:
Comprado em shops ou achado em alguns lugares com pequenas poças d'água.
Letter - mostre para King Zora para que ele saiba que Ruto está presa na barriga de Jabu Jabu, assim ele lhe dará passagem para a Zora's Fountain.
Encontrada em uma garrafa no fundo do Lake Hylia.
Blue Fire - usado para derreter gelo que envolve itens, baús, passagens ou portas:
Encontrado nas fontes de fogo azul da Ice Cave ou comprado em shops.
Bug - serve para colocar em soft soils para atrair Golden Skulltulas:
Encontrados debaixo de pedras, entre arbustos e lugares escuros e úmidos como cavernas subterrâneas.
Poe - estes não têm realmente nenhuma utilidade, mas você pode vende-los:
Encontrados em diversas partes, quando você destroi Poes comuns.
Big Poe - Levando dez deles ao mercador de Poes no Market, você ganha uma Bottle:
Os Big Poes são encontrados apenas no Hyrule Field, são aqueles fantasmas que aparecem apenas quando você está montado em Epona e fogem de você.

ITENS DE QUEST

Stone of Agony - começa a tremer quando você estiver próximo de um segredo:
Consiga 20 Gold Tokens e os leve à House of Skulltulas na Kakariko Village.
Gerudo's Card - Permite caminhar livremente pelo Gerudo's Fortress:
Livre os 4 carpinteiros no Gerudo's Fortress.
As 3 Pedras - junto com a Ocarina of Time e Song of Time, permite a você abrir a Door of Time no Temple of Time para obter a Master Sword:
Obtenha terminando a Deku Tree, Dodongo's Cavern e Jabu-Jabu's Belly.
Os 6 Medalhões - Necessários para vencer Ganondorf como Link adulto:
Termine os 5 templos e pegue o primeiro de graça.

UPGRADES

Goron's Bracelet - para Link jovem apenas. Permite pegar as Bomb Flowers, arbustos e pequenas pedras:
Ganhe-o de Darunia, o líder dos Gorons, após tocar Saria's Song para deixá-lo feliz novamente.

Silver Gauntlet - Habilita você a pegar pedras pesadas (cinzas):
Encontrada no Spirit Temple.
Golden Gauntlet - habilita você a pegar materiais realmente pesados:
Encontrada no Ganon's Castle.
Silver Scale - habilita que você mergulhe mais fundo:
Obtenha vencendo o jogo de mergulho (no alto da cachoeira) em Zora's Domain como Link criança. O jogo de mergulho está no túnel à esquerda da sala do trono de King Zora.

Golden Scale - habilita você a mergulhar muito mais fundo:
Bata o record que você fixou com Link jovem no pesqueiro (se você não fez um record, faça um agora e então faça um que bata esse). Tem que ser maior que 14 pounds. Você terá que plantar um Magic Bean próximo ao laboratório como Link criança, terminar o Water Temple ou usar a Scarecrow's Song e um Hookshot para chegar ao pesqueiro como adulto. Tente encontrar o peixe grande de próximo das varetas fora da água e debaixo do tronco no meio do lago. Use suas Iron Boots para procurar embaixo d'água.
Longshot (Upgrade do Hookshot) - encontre no Water Temple após vencer o sub-chefe.

ITENS ESPECÍFICOS DE DUNGEONS

Itens de todas as dungeons:

Map - depois de obtido, revela todas as salas da dungeon onde você está, mesmo aquelas pelas quais você ainda não passou:
Baús gigantes.
Compass - é a sua bússola. Indica por onde você entrou em uma sala (seta vermelha), onde você está e para que lado está olhando (seta amarela) e também a localização dos baús e do chefe da dungeon:
Baús gigantes.

Itens das dungeons de Link adulto:

Boss Key - sem esta chave você não pode abrir a porta que leva para o chefe da dungeon:
Baús gigantes.
Small Key - geralmente, há várias espalhadas pelas dungeons, mas somente pode ser usada na dungeon em que foi obtida. Serve para abrir portas comuns acorrentadas:
Baús pequenos.

OUTROS ITENS

Rupees - o seu dinheiro, usado para comprar coisas, é claro:
Pode ser ganho destruindo arbustos, vasos, pedras, andando pelo mato, destruindo inimigos, achando em baús e em outros lugares secretos. Há vários tipos: o verde (Green Rupee) vale 1, o azul (Blue Rupee) vale 5, vermelho (Red Rupee) dá 20, o purpúreo (Purple Rupee) vale 50, o amarelo (Yellow Rupee) dá 100 e o dourado (Gold Rupee) vale 200.

Golden Skulltula Token - o símbolo que prova que você destruiu uma Golden Skulltula. Quanto mais símbolos você coletar, a maldição da família rica de Kakariko vai enfraquecendo e você ganha prêmios:
A cada Golden Skulltula destruida você ganha um Token (é necessário algum equipamento específico para pegar certos Tokens).
Heart Container - um coração grande que adiciona um ponto na sua barra de energia:
Você ganha um sempre que destruir um chefe de uma dungeon.

Heart Piece - um pequeno coração que preenche 1/4 de um Heart Container (você pode ver o espaço preenchido na subtela Quest Status). Ao se obter 4, você ganha mais um coração na barra de energia:
Pode ser encontrado nas mais variadas localidades do jogo.

Ji@suke

A MALDIÇÃO DAS ARANHAS DOURADAS

Há uma família muito rica que foi amaldiçoada na Kakariko Village. Seus membros parecem aranhas e a maldição vai sendo dissipada quando você mata Golden Skulltulas espalhadas através do mundo e coleta seus Tokens dourados. Há 100 Golden skulltulas no total. Quando você mata todas as Golden Skulltulas de um lugar (dungeon ou ponto do mapa principal), aparece um símbolo de Skulltula no nome do lugar na subtela de mapa. Quando você tiver matado um certo número de Golden Skulltulas, volte para a casa da família rica e uma das crianças pode ter voltado ao normal. Fale com ela para ganhar um prêmio. Abaixo está a lista do que você pode ganhar:

10 Tokens dourados - Adult's Wallet: permite que você carregue um máximo de 200 rupees.
20 Tokens dourados - Stone of Agony: faz o seu Rumble Pack tremer quando há segredos por perto.
30 Tokens dourados - Giant's Wallet: permite que você carregue um máximo de 500 rupees.
40 Tokens dourados - Bombchu.
50 Tokens dourados - Heart Piece.
100 Tokens dourados - 1 rupee dourado (que vale 200 rupees) que pode ser pego quantas vezes você quiser.

As Golden skulltulas podem ser achadas por toda parte. Algumas Skulltulas você pode até achar e matar, mas não poderá pegar o Token que elas deixam até ter o item certo. Muitas precisam que você tenha o Boomerang, Hookshot ou Longshot para pegar o Token deixado. A maioria das Skulltulas encontradas fora de dungeons só aparecem à noite. Não há uma ordem específica para você pegar as Skulltulas. Apenas as numeramos e separamos por localidade para facilitar o seu controle de Skulltulas mortas e restantes.

GOLDEN SKULLTULAS FORA DE DUNGEONS

KOKIRI FOREST

Criança

01-Atrás da Know-it-All-Brothers House (à noite).

02-Solo fofo (Soft Soil) perto do Shop (você precisa usar uma garrafa com Bugs).

Adulto

03-Atrás da House of Twins (você precisa do Hookshot).

HYRULE FIELD

Adulto

04-Ache um círculo de pedras perto da entrada para o Gerudo Valley. Quebre a pedra vermelha que está no centro com o Megaton Hammer, deixe uma bomba para abrir um buraco no lugar em que estava a pedra e desça. Lá, use Din's Fire para revelar a Golden skulltula atrás da vaca e das teias.

Ambos

05-Saindo da Kakariko Village, vire para a direita e siga para uma pequena árvore à leste do castelo. Solte uma bomba na base dela e um buraco será revelado. Entre por ele e encontre a Skulltula perto do teto.

MARKET

Criança

06-Numa caixa dentro da casa do guarda na entrada do Market (quebre a caixa rolando para encontrá-la).

HYRULE CASTLE

Criança

07-Na primeira árvore que você vê ao entrar nos arredores do castelo (role para derrubar a Skulltula).

08-Depois de passar pelos guardas nos arredores do castelo, siga pelo canal d'água até chegar no canto onde há uma grande árvore. Toque a Song of Storms, desça pelo buraco e exploda as paredes.

GANON'S CASTLE

Adulto

09-À direita do castelo há um arco de pedras. A Skulltula está na parte de trás do arco (à noite, você precisa do Hookshot).

LON LON RANCH

Criança

10-Logo depois de passar a porteira para o campo, você verá uma árvore à sua esquerda. Role na árvore para que a Skulltula apareça.

11-Na parte de trás do grande cercado de madeira no campo, atrás da porteira (à noite).

12-No muro de pedra do rancho, à noroeste do pequeno estábulo com as vacas (à noite, você precisa do Boomerang).

13-Perto do teto da casa de Talon (do lado de fora), numa das janelas de cima (à noite, você precisa do Boomerang).

KAKARIKO VILLAGE

Criança

14-Role na primeira árvore, logo depois da entrada.

15-Na parede esquerda da House of Skulltulas (à noite).

16-Na pilha de tijolos vermelhos no centro da vila (à noite).

17-Do lado direito da casa do filho do guarda (à noite; a casa perto da entrada para o Death Mountain Trail, ao norte da vila).

18-Há uma na escada da torre alta (à noite; você precisa do Slingshot).

Adulto

19-Na parede sobre a casa de Impa (à noite; é a casa onde vive a mulher das galinhas; você precisa do Longshot para subir no telhado).

KAKARIKO GRAVEYARD

Criança

It@suke

20-Subindo na parede sudeste (à noite; você precisa do Boomerang).

21-Solo fofo ao sul das lápides da esquerda (você precisa usar uma garrafa com Bugs).

LOSTWOODS

Criança

22-Andando duas telas à esquerda você vai encontrar um solo fofo perto da escada (você precisa usar uma garrafa com Bugs).

23-Após entrar na Lost Woods, siga para a direita, esquerda, direita, esquerda e esquerda para achar outro solo fofo (você precisa usar uma garrafa com Bugs).

Adulto

24-No mesmo local da Skulltula 23, plante um Magic Bean e volte como adulto. Suba na plataforma flutuante e você encontrará a outra (à noite).

SACRED FOREST MEADOW

Adulto

25-Na parte do labirinto com os gigantes que empurram, vá pela parte de cima e você verá uma Skulltula na parede do lado leste (à noite).

DEATH MOUNTAIN TRAIL

Criança

26-Solo fofo logo na entrada para a Dodongo's Cavern (você precisa usar uma garrafa com Bugs).

27-Pouco depois de entrar no Death Mountain Trail, você verá uma parede rachada no lado direito do corredor. Exploda-a com uma bomba e você encontrará a Skulltula (à noite).

Adulto

28-Atrás da pedra vermelha que está acima à direita da entrada para a Dodongo's Cavern, perto da Bomb Flower. Use o Megaton Hammer para destruir a pedra (à noite).

29-Pouco antes de chegar no topo da montanha, na parte em que chovia pedras da erupção do vulcão há algumas pedras vermelhas. Destrua-as com o Megaton Hammer até encontrar a Skulltula (à noite).

GORON CITY

Criança

30-No nível superior da Goron City há uma sala com uma porção de pedras. Destrua uma caixa nesta sala para revelar uma Skulltula.

Adulto

31-Atrás da plaqueta de madeira que está na plataforma central suspensa pelas cordas (à noite; você precisa do Hookshot)

DEATH MOUNTAIN CRATER

Criança

32-Quebre a caixa que está logo na entrada da Death Mountain Crater.

33-No solo fofo perto da entrada para o Fire Temple (use o Bolero of Fire para chegar lá; você precisa usar uma garrafa com Bugs).

ZORA'S RIVER

Criança

34-Role logo na primeira árvore que você encontrar depois de entrar no Zora's River.

35-Perto da entrada para o Zora's Domain, na cachoeira, desça e você vai encontrar uma na parte debaixo da escada (à noite).

Adulto

36-Plante um Magic Bean no solo fofo como criança e suba na plataforma voadora como adulto. Logo no começo da viagem, a folha vai passar sobre uma plataforma alta com uma rocha no meio de um círculo de pedras. Desça nesta plataforma, olhe no alto da parede ao sul e você verá a Skulltula (à noite).

37-Subindo o rio, antes de chegar na cachoeira, após a ponte, no corredor estreito, olhe para cima à esquerda e você verá uma Skulltula no alto da parede (à noite, você precisa usar o Longshot).

ZORA'S DOMAIN

Adulto

38-Suba até o topo da cachoeira congelada e você verá a Skulltula andando na parede ao lado (à noite, você precisa usar o Hookshot).

ZORA'S FOUNTAIN

Criança

39-Na pequena ilha no canto sudeste desta área ha uma árvore, role nela para revelar mais uma.

40-Na parede à direita do tronco caído (à noite; você precisa usar o Boomerang).

Adulto

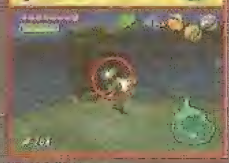
41-Na pequena ilha no canto sudeste desta área, em frente à Faerie's Fountain, levante a rocha cinza para revelar um buraco que leva a uma (você precisa da Silver Gauntlets).

LAKE HYLIA

Criança

42-Atrás do laboratório do Lake Hylia (à noite; você precisa do Boomerang).

43-No solo fofo perto do laboratório (você precisa usar uma garrafa com Bugs).



44-Em um dos dois pilares da pequena ilha onde você pega a Fire Arrow (à noite).

Adulto

45-No topo da árvore seca da ilha com o símbolo do Triforce, sobre o Water Temple (à noite; você precisa usar o Hookshot para subir na árvore)

46-No fundo do poço dentro do laboratório há uma caixa, role para destruí-la e revelar a Skulltula (você precisa das Iron Boots para afundar).

GERUDO VALLEY

Criança

47-Na área abaixo da entrada bloqueada

para o Forte, na beira do rio (à direita da ponte), há um solo fofo ao lado de uma vaca e uma Gerudo (você precisa usar uma garrafa com Bugs).

48-Logo ao entrar no Gerudo Valley, quando estiver cruzando uma estreita ponte, olhe para a direita e verá uma Golden Skulltula (à noite; você precisa usar o Boomerang).

Adulto

49-Olhe para cima no muro atrás da tenda do outro lado da ponte (à noite; você precisa usar o Hookshot).

50-Na perna esquerda do arco de pedra próximo à tenda do outro lado da ponte (à noite; você precisa usar o Hookshot).

GERUDO FORTRESS

Adulto

51-Há uma bem no alto ao centro do muro leste do Forte (à noite; você precisa usar o Hookshot).

52-No alvo norte do jogo de arco-e-flecha a cavalo (à noite; você precisa usar o Hookshot).

HAUNTEDWASTELAND

Adulto

53-Dentro do forte de pedra onde você encontra o guia fantasma no meio do deserto (você precisa usar o Hookshot).

DESERT COLOSSUS

Criança

54-No solo fofo perto da entrada para o Spirit Temple (use a Requiem of Spirit para chegar até lá; você precisa usar uma garrafa com Bugs).

Adulto

55-Logo ao chegar na área do Desert Colossus, vá para a esquerda e ela estará em uma palmeira perto do oásis seco (à noite; você precisa usar o Hookshot).

56-Plante o Magic Bean no solo fofo da entrada do Spirit Temple como criança e volte como adulto para subir na plataforma voadora. Em certo momento ela vai passar por cima de uma grande rocha perto da Fairy Fountain sobre a qual esta uma Skulltula (à noite).

GOLDEN SKULLTULAS EM DUNGEONS

DEKUTREE

Criança

57-Numa pequena alcova do lado direito da sala com três plataformas levadiças no terceiro andar.

58-Na grande sala que você cai depois de atravessar a teia no chão do primeiro andar. Na trepadeira que o leva de volta para cima para a sala de entrada da dungeon (você precisa usar o Slingshot).

59-Na mesma grande sala da anterior. Olhe para as grades que impedem a sua passagem para o túnel de água na parede norte. Você precisa empurrar a pedra primeiro para pegar o Token deixado.

60-Atrás da única parede que dá para explodir na DekuTree. Depois da grande sala lá embaixo, passe por baixo do buraco e a parede estará à sua direita atrás das teias. Exploda a parede e você a encontrará (você precisa usar Bombs e Boomerang).

DODONGO'S CAVERN

Criança

61-Na passagem à direita da grande sala principal, há uma parede que pode ser explodida. Destrua-a matando um Baby Dodongo perto dela para revelar a sala com a Skulltula.

62-Na sala da grande escada (que você faz cair com a explosão das Bomb Flowers). Olhe perto da trepadeira perto da porta do segundo andar.

63-Na sala antes do chefe onde você tem que empurrar alguns blocos há uma parede que dá para explodir no extremo norte da sala. Faça isso e depois exploda a estátua para revelar a Skulltula (você precisa usar Bombs).

64-Na sala da grande escada, em um pequena alcova logo acima da escada. Você precisa entrar na dungeon mais tarde, usar o pilar que se eleva na grande sala principal para alcançar o segundo andar e então prosseguir até a sala da escada. A escada ainda estará suspensa, então você poderá alcançar a Skulltula (você precisa usar o Boomerang).

Adulto

65-Vá para o corredor à direita da grande sala principal com os Baby Dodongos explosivos. Há uma alcova acima à esquerda no meio do corredor. Use a Scarecrow's Song para alcançar a Skulltula (você precisa usar o Hookshot).

INSIDE JABU-JABU'S BELLY

Criança

66-Na trepadeira da sala com um switch no meio que eleva o nível da água (você precisa usar o Slingshot).

67-Na sala que tem vários buracos sugadores no chão, volte quando o tentáculo verde não estiver mais e cai pelo buraco onde ele estava. Você vai encontrar a Skulltula numa parede na sala lá embaixo (você precisa usar o Boomerang).

68-Perto da Skulltula anterior, na mesma sala (você precisa usar o Boomerang).

69-Na trepadeira na sala antes do chefe (você precisa usar o Slingshot).

FORESTTEMPLE

Adulto

70-Logo na sala de entrada, onde estão dois Wolfos, na parede da direita, lá em cima, na trepadeira (você precisa usar o Hookshot).

71-Na parede direita da grande sala, perto da escadaria do lado oposto da entrada (você precisa usar o Hookshot).

72-No pátio ao ar livre do nordeste, na parede na ilha à nordeste desta área (você precisa usar o Hookshot; use o Hookshot no pequeno baú para chegar até a ilha).

73-No pátio ao ar livre do noroeste, no segundo andar, apenas alcançável pela sacada (você precisa usar o Hookshot).

74-Na sala rotatória logo antes do chefe, em uma das salas reveladas (você precisa usar o Hookshot).

FIRETEMPLE

Adulto

75-Na grande sala de lava com a ponte (à pri-

meira sala que você atravessa). No lado norte há um bloco azul acima da entrada. Toque a Song of Time para movê-la e liberar o caminho para a nova sala revelada. A Golden skulltula está nesta sala (você precisa usar o Hookshot).

76-Na sala do tipo labirinto com as grandes pedras rodando por toda parte. Uma das paredes pode ser explodida para revelar uma Skulltula em uma pequena alcova. Ande pelo lado de fora do labirinto, beirando as paredes, e tente achá-la (paredes que podem ser explodidas fazem um barulho diferente quando você bate nelas com a espada). Ela está na parte nordeste da sala (você precisa usar Bombs).

77-Atrás do Like Like (o inimigo comedor de equipamentos) na sala com os azulejos giratórios antes da sala com a Boss Key (você precisa usar o Megaton Hammer).

78-No segundo andar da sala do labirinto com as pedras rolando, quando você está sobre as plataformas, há uma plataforma no alto da sala. Use a Scarecrow Song e suba com o Hookshot no espantalho. Depois use o Hookshot para uma plataforma no lado oposto e ela vai levantar você até uma área secreta que tem uma Golden skulltula (você precisa usar o Hookshot).

79-Continue após a última Skulltula e você vai parar na sala circular. Na parede à sua esquerda está a outra Skulltula (você precisa usar o Hookshot).

ICE CAVERN

Adulto

80-Olhe na parede da sala com as enormes lâminas giratórias de gelo (você precisa usar o Hookshot).

81-Na pequena sala quadrada ao leste da sala com as lâminas, perto do baú envolvido com gelo vermelho na sala do Compass (você precisa usar o Hookshot).

82-Numa parede da sala com o bloco de gelo que você empurra, a oeste da sala com as lâminas (você precisa usar o Hookshot).

WATER TEMPLE

Adulto

83-Sobre o segundo redemoinho próximo ao meio na sala do rio submerso (você precisa usar o Longshot).

84-Dentro da torre no meio da sala principal, no topo (você precisa usar o Longshot).

85-Atrás da cachoeira na sala com as pedras rolando logo antes da Boss Key (você precisa usar o Longshot).

86-Bem no alto da parede da direita na sala da grande cachoeira com as plataformas que descem (você precisa usar o Longshot).

87-Há uma passagem no nível mais baixo (à esquerda da passagem que levou ao lugar onde você encontrou Ruto) que leva a um beco sem saída com uma Golden skulltula atrás de uma grade. Use um power spin (segure o A e carregue, então solte) perto da grade para acertar o switch dentro e abrir a grade.

BOTTOM OF THE WELL

Criança

88-Olhe na parede na sala atrás da sala trancada à esquerda da área central (você precisa usar o Boomerang).

89-Na parede na sala atrás da sala trancada à direita da área central (você precisa usar o Boomerang).

90-Na parede da sala com o Like Like (o inimigo comedor de equipamentos) (você precisa usar o Boomerang)

SHADOW TEMPLE

Adulto

91-Depois de derrotar o Stalfos na plataforma, siga para a esquerda ao invés de ir para a direita. Você vai parar numa sala com lâminas giratórias invisíveis. A Skulltula está numa parede desta sala (você precisa usar o Longshot).

92-Na sala com as lâminas que caem (que você deve se proteger com a pedra escondida), em uma cela à esquerda (você precisa usar o Longshot).

93-Na sala com apenas uma caveira gigante em chamas há uma atrás dela.

94-Na sala com o navio fantasma, fique na plataforma perto do navio e toque a Scarecrow Song e então use o Longshot para chegar até o espantalho e obter a Skulltula (você precisa usar o Longshot).

95-Na sala com três caveiras gigantes giratórias em chamas, na parede atrás das caveiras (você precisa usar o Longshot).

SPIRIT TEMPLE

Criança

96-Após passar agachado por dentro do buraco no começo como Link criança, entre pela porta à direita e ela está na cerca do outro lado do buraco (você precisa usar o Boomerang).

97-Depois de passar por dentro do segundo buraco estreito como Link criança, escale o rosto de rocha onde as Skulltulas normais estão e vire-se para ver a Golden (você precisa usar o Boomerang).

98-Como Link criança, após a sala onde você teve que mover os blocos para levar o símbolo do sol até a luz, você estará em uma escadaria. Ela está em cima da porta pela qual você entrou (você precisa usar o Boomerang).

Adulto

99-Na sala com as pedras que rolam e os Rupees cinzas, em uma alcova bloqueada por um bloco azul. Use a Song of Time para remover o bloco (você precisa usar a Ocarina of Time).

100-Na sala com a estátua enorme onde você conseguiu o mapa, na plataforma no alto da sala à esquerda da estátua. Suba as escadas e toque a Scarecrow's Song, então use o Longshot no espantalho para chegar até a plataforma com a Skulltula (você precisa usar o Longshot).

Jt@suke

LOCALIZAÇÃO DOS HEART PIECES

São 36 Heart Pieces espalhados pelo jogo. A cada quatro coletados, você ganha um coração a mais para a sua energia. Confira a localização de cada um deles a seguir. Nesta relação, listamos um número para referência, o local em que está o Heart Piece, entre parênteses está indicado com qual Link você pode obtê-lo (criança, adulto, ambos ou qualquer), em seguida, entre chaves está o item necessário para obter o Heart Piece e, finalmente, uma descrição de como pegá-lo.

1. Lon Lon Ranch (criança) [nenhum]: No estábulo que está do outro lado do rancho. Lá dentro há algumas caixas amontoadas no canto, mova-as (empurrando/puxando) até deixar o canto livre das caixas, revelando um pequeno buraco. Atravesse e você encontrará o Heart Piece.

2. Death Mountain Trail (ambos) [Magic Bean]: Quando estiver com Link jovem, plante um Magic Bean no soft soil (chão fofo) que está na entrada da Dodongo's Cavern. Volte como adulto e suba na planta. No topo da caverna está o Heart Piece.

3. Hyrule Field (qualquer) [Bomb - Iron Boots ou Golden Scale]: Saindo do Market (no Hyrule Castle), vá para a extrema direita. Você encontrará uma rocha, algumas árvores e um muro atrás delas. Siga os muros do castelo e você vai chegar numa área com muitas árvores. De longe você poderá ver uma grande árvore marrom que está separada das outras. Vá até ela, coloque uma bomba em sua base e entre pelo buraco que vai aparecer. Coloque as Iron Boots ou use a Golden Scale (única maneira de pegar como Link criança) para pegar o Heart Piece que está embaixo da água.

4. Hyrule Field (qualquer) [Bomb]: Na entrada para o Lake Hilya (parte sudoeste do mapa de Hyrule Field), há uma área quadrada cercada. Coloque uma bomba no centro desta área e desça pelo buraco. Derrote o Deku Scrub e ele vai vender um Heart Piece a você por 10 rupees.

5. Kakariko Village (criança) [no mínimo 10 rupees]: À noite (não à meia-noite, pois a Grave Dig Tour já estará fechada, mas entre as 6 horas da tarde e meia-noite) vá para o Graveyard (cemitério) e fale com o coveiro Dampé. Ele pode cavar em um lugar à procura de itens por 10 rupees. Basta segui-lo e falar com ele para cavar no local desejado. Procure nos chãos fofos para facilitar. Leve uns 200 rupees para garantir. O local do Heart Piece é aleatório, mas depois de um tempo você vai encontrar.

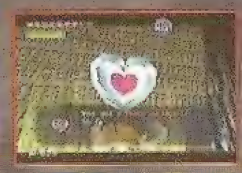
6. Kakariko Village (ambos) [pulo lateral ou Longshot]: Com Link adulto, depois de conseguir o Longshot, atire no telhado com um homem em cima (casa com o telhado azul) e ele vai lhe entregar um Heart Piece de presente. Se estiver com Link criança, você pode subir na torre mais alta, olhar para o lado da Death Mountain, segurar o botão Z e então fazer um pulo lateral apertando ←+A. Com isso você vai cair em cima da casa e poderá pegar o Heart Piece com o homem sentado.

7. Kakariko Village (qualquer) [Bomb ou Longshot]: Depois de encontrar a primeira Great Fairy (no topo da Death Mountain), fale com a coruja. Ela vai levar você de volta até a Kakariko Village, deixando Link sobre um telhado. Desça pelo lado esquerdo, caindo numa plataforma que está sobre o cercado das galinhas, e entre na porta para pegar o Heart Piece do lado da vaca. Se você preferir, ainda dá para pegar como adulto após obter o Longshot, atirando no telhado.

8. Kakariko Village (adulto) [nenhum]: Volte para a tumba de Dampé depois de receber o Hookshot e ele vai desafiar você novamente para uma corrida. Fazendo a corrida em menos de 1 minuto, você receberá um Heart Piece. A maneira mais segura de fazer isso é depois de obter o Longshot, então, na última área da corrida, onde há uma escada em espiral, logo ao entrar, basta atirar no pilar de fogo à sua direita, um pouco acima, para ser puxado e cortar caminho. Ou então fique rolando sempre para ganhar alguns segundos cruciais. De qualquer forma, é melhor que você não seja atingido por nenhum fogo.

9. Kakariko Village (qualquer) [50 Tokens de Golden Skulltulas]: Depois de derrotar e coletar 50 Golden Skulltulas, volte para a House of Skulltula. Fale com a quinta criança libertada e ganhe um Heart Piece.

10. Kakariko Village (ambos) [Magic Bean ou Longshot]: Depois de comprar Magic Beans, volte para a Graveyard e plante um no solo fofo. Volte como um adulto e suba na planta para ser elevado. No alto, destrua a caixa para encontrar mais um Heart Piece. Se preferir, basta se agarrar na caixa com o Longshot para ser puxado e alcançá-la desta outra forma.



11. Kakariko Village (qualquer) [Sun's Song]: Na Graveyard, vá para a sequência do meio de lápides e puxe aquela que tem algumas flores crescendo em volta. Entre no buraco, derrote o zumbi e toque a Sun's Song para aparecer um baú. Abra e pegue o Heart Piece.

12. Zora's River (criança) [Song of Storms]: No seu caminho pelo rio você encontrará alguns galhos caídos. Suba no galho e use a Ocarina. Alguns sapos virão

para assisti-lo. Toque a Song of Storms para receber um Heart Piece.

13. Zora's River (criança) [as 5 canções normais de Ocarina]: No mesmo local do Heart Piece anterior, toque todas as 5 canções normais (não as de Warp) da Ocarina e os sapos vão pedir para você jogar uma espécie de jogo "pegue o inseto". Você terá que apertar rapidamente o botão correspondente ao sapo em que a mosca aparecer. Se você tiver muita dificuldade, a seqüência é esta: A, C◀, C▶, C▼, C◀, C▶, C▼, A, C▼, A, C▼, C▶, C◀, A.

14. Zora's River (qualquer) [galinha ou Hover Boots]: Pegue a galinha no início do rio e continue seu caminho rio acima, sempre prosseguindo pelas plataformas. Em certo momento, você terá que pular para um solo mais baixo (pouco antes dos galhos caídos com os sapos), mas como você está carregando a galinha, irá flutuar um pouco antes de cair, alcançando uma plataforma. Arremesse a galinha para que Link possa agarrar na plataforma. Suba e vire para a sua direita para ver uma plataforma com um Heart Piece. Vá para lá e pegue-o. Você pode ainda usar as Hover Boots como um adulto para alcançar o Heart Piece.

15. Zora's River (qualquer) [galinha ou Hover Boots]: Faça o mesmo que no anterior, pegue a galinha e siga seu caminho rio acima. Desta vez vá até a entrada para o Zora's Domain, na cachoeira. Lá em cima, vire para tras e você verá uma plataforma com um Heart Piece, vá até lá flutuando com a galinha para obtê-la. Assim como no anterior, você pode pegar este como as Hover Boots na forma adulta.

16. Market (criança) [cachorrinho]: Uma senhora, dentro de uma das casas no Backstreet perdeu o seu pequeno cachorrinho branco (durante a noite). Ache o animalzinho perto do Bazaar e leve-o de volta para a mulher para ganhar um Heart Piece.

17. Market (criança) [habilidade com Bombchus - 30 rupees]: No mini-jogo Bombchu Bowling você ganha prêmios aleatórios. Se você ganhar algumas vezes, receberá um Heart Piece depois de um tempo.

18. Market (criança) [10 rupees]: À noite, você pode jogar o Treasure Chest Game. É pura questão de sorte saber em qual dos dois baús está a chave para a próxima sala, e são várias salas. Ao invés de tentar a sorte aleatoriamente, volte aqui depois de obter a Lens of Truth. Usando este item, você consegue ver em qual baú está a chave. Vencendo, você ganha um Heart Piece.

19. LostWoods (criança) [Saria's Song]: Ao entrar em Lost Woods, siga para a esquerda. Suba no toco e fale com o Skull Kid. Então toque a Saria's Song para ele e você receberá um Heart Piece.

20. Kakariko Village (adulto) [derrotar Dampé]: Dentro do moinho, você verá um Heart Piece na parte de cima da roda que gira. Você só poderá subir lá após a corrida na tumba de Dampé na Graveyard.

21. Lost Woods (criança) [boa memória]: Ao entrar na Lost Woods, siga para a direita e então desça a escada. Suba no tronco e fale com os dois Skull Kids. Você terá que seguir a melodia deles com a Ocarina numa espécie de jogo da memoria. Marque num papel a seqüência para facilitar. Cumprindo até o final, você recebe um Heart Piece.

22. Zora's Domain (criança) [Deku Stick]: Há várias tochas nesta área que estão apagadas. Suba até a sala do King Zora e acenda um Deku Stick. Desça rapidamente pela escada e acenda uma tocha. Desça até em frente ao Shop e acenda mais uma. Siga em direção à cachoeira e acenda uma no círculo de pedras. Agora vá para trás da cachoeira beirando a parede e acenda mais duas tochas. Fazendo tudo rapidinho antes que uma das tochas apague, um baú vai aparecer atrás da cachoeira. Abra-o para obter o Heart Piece.

23. Zora's Fountain (adulto) [nenhum]: Voltando como adulto, você vai notar que tudo congelou. Vá pulando de plataforma em plataforma até chegar na parte leste do mapa. Lá você vai encontrar uma plataforma com um Heart Piece.

24. Zora's Fountain (adulto) [Iron Boots]: Depois de obter as Iron Boots e a Zora Tunic (opcional), vá para o fundo da fonte e, na parte mais funda, você vai encontrar um Heart Piece cercado por vários rupees verdes.

25. Ice Cavern (adulto) [Blue Fire]: Pegue Blue Fire com uma garrafa (Bottle) e derreta a parede vermelha congelada na parte leste da grande sala da hélice de gelo. Use mais um Blue Fire para derreter o pilar vermelho que contém um Heart Piece (na mesma sala em que você pega o Compass).

26. Death Mountain Crater (adulto) [nenhum]: Se você entrar na Death Mountain Crater pela caverna no pico da montanha, vá para frente até chegar na beira da plataforma em que você está. Ande

para frente bem devagar até que você se agarre na borda. Então vá descendo pelo meio até você achar uma pequena abertura na parede com um Heart Piece. Também é possível chegar lá usando a plataforma voadora em frente ao Fire Temple (se você plantou um Magic Bean ali antes). É possível pegar este Heart Piece sem usar a GoronTunic, mas é altamente recomendável que você esteja vestindo uma para evitar imprevistos.

27. Death Mountain Crater (ambos) [Magic Bean - Bolero of Fire]: Entre na Death Mountain Crater com Link criança (usando a melodia Bolero of Fire) e plante um Magic Bean no solo fofo em frente ao Fire Temple. Volte como adulto e suba na plataforma voadora. Em certo momento, pule no topo de um dos pequenos vulcões para obter o Heart Piece.

28. Goron City (criança) [Deku Stick - Bomb]: Entre na sala de Darunia e acenda um Deku Stick em uma das tochas. Depois saia da sala e acenda todas as tochas que estão no nível mais baixo da Goron City. A grande estátua/vaso vai começar a girar. Suba para o nível superior e arremesse uma bomba dentro do vaso. Ele vai começar a girar rapidamente e, de

29. Lake Hylia (criança) [20 rupees]: Vá para a área de pescaria e pesque um peixe de 10 ponds. Fale com o cara do balcão, pese o peixe e ganhe o Heart Piece.

30. Lake Hylia (qualquer) [Golden Scale]: Depois de obter a Golden Scale, vá para o Lakeside Laboratory e mergulhe na piscina. Com a Golden Scale você pode tocar o fundo da piscina. Após fazer isso, fale com o doutor e, como prêmio pela sua habilidade, ele lhe entregará um Heart Piece. Não adianta tentar trapacear e usar as Iron Boots, apenas funciona com a Golden Scale.

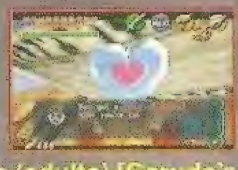
31. Lake Hylia (ambos) [Magic Bean]: Plante um Magic Bean perto do laboratório como criança e então volte como adulto. Suba na plataforma voadora e pule em cima do laboratório. Suba a escada para a torre de observação e, lá no alto, você encontrará um Heart Piece. Apenas tome cuidado com os pássaros.

32. Gerudo Fortress (qualquer) [galinha ou Longshot]: Como criança, pegue a galinha e então vá para o meio da ponte. Olhe para a sua direita e você verá uma cachoeira. Mire no centro da cachoeira e então pule na direção dela. Você encontrará uma pequena abertura com Heart Piece atrás da cachoeira. Se você não acertar, ainda tem uma escada para poder subir. Se estiver como adulto, basta passar para o outro lado do precipício (usando Epona, o Longshot ou a ponte estando consertada) e cair na plataforma lá embaixo (perdendo um pouco de energia). Então é só chegar perto da cachoeira e usar o Longshot para chegar até a escada, subindo para pegar o Heart Piece.

33. Gerudo Fortress (qualquer) [galinha ou Longshot]: Como criança, pegue a galinha e vá para a beira do precipício. Olhe para a esquerda e você verá uma pequena plataforma com uma caixa do outro lado. Pule com a galinha na direção da plataforma para alcança-la. Agora quebre a caixa para conseguir o Heart Piece. Se estiver como adulto, apenas vá para a beira do precipício na extrema esquerda (sem atravessar para o outro lado) e olhe para baixo. Você verá uma plataforma. Então pule na diagonal beirando a parede ou apenas caia pendurando-se para chegar na plataforma lá embaixo. De lá, basta usar o Longshot para alcançar a caixa que contém o Heart Piece.

34. Gerudo Fortress (adulto) [Longshot ou Scarecrow's Song - Longshot]:

Quando você estiver explorando o Forte, encontrará um baú na parte de cima. Você pode chegar até ele estando em cima da sala em que Link fica preso e usando o Longshot no baú, ou então, pelo outro lado, tocando a Scarecrow's Song e então usando o Longshot no espantalho. De qualquer forma, abra o baú e pegue o Heart Piece.



35. Gerudo Fortress (adulto) [Gerudo's Card - Epona]: Depois de obter o Gerudo's Card (libertando os 4 carpinteiros), volte para o local e chame Epona. Siga pelo vale à direita do Forte e você chegará na área de treinamento de arco-e-flecha a cavalo. Consiga 1000 pontos ou mais para ganhar um Heart Piece.

36. Desert Colossus (ambos) [Magic Bean - Requiem of Spirit]: Plante um Magic Bean no solo fofo que está em frente ao Spirit Temple como Link criança (toque a Requiem of Spirit para chegar até lá). Depois volte como adulto e suba na plataforma voadora. Em certo momento, ela vai passar por um arco de pedra. Pule no topo do arco para pegar o Heart Piece.

Jt@suke

MELHORANDO SUAS CAPACIDADES

Para cada tipo de arma, você tem um certo limite, um número máximo de unidades/munição que você pode carregar. Mas este número não é de todo fixo, você pode aumentá-lo durante o jogo obtendo itens específicos. Isso vai ser muito útil em sua aventura, já que você terá mais munição para gastar. Os upgrades possíveis são para Deku Stick, Deku Seed (munição para o Fairy Slingshot), Bomb Bag (que indica o número máximo de bombas carregadas), Arrow (munição para o Fairy Bow) e Deku Nuts. Inicialmente, o seu limite para cada um destes é o seguinte: Deku Seeds/30, Deku Nuts/30, Arrows/30, Bombs/20, Deku Sticks/10. Como há dois upgrades para cada um deles, no final você pode aumentar suas capacidades máximas em 20. Como estes upgrades estão, muitas vezes, em locais de difícil localização ou são necessárias condições adversas para obtê-los, confira agora a lista dos upgrades possíveis.

1º Upgrade para Deku Stick:

A partir a Kokiri Forest, entre na Lost Woods, aquele bosque em que há troncos por todos os lados para você entrar. Siga para a direita, esquerda, direita, esquerda e mais uma esquerda. Você vai sair em um lugar a céu aberto com dois Deku Scrubs e uma área gramada com uma árvore e algumas borboletas ao fundo. Vá para perto das borboletas e ande vagarosamente em torno daquele lugar. Você deverá achar um buraco escondido no chão que o fará cair. Aqui é a área onde há uma legião de Deku Scrubs que adoram pessoas mascaradas, avaliando-os de acordo com a aparência. Se você estiver usando a Skull Mask (confira a Seqüência de Troca de Link Criança para saber como obtê-la), eles dirão que você é realmente feio, mas darão o primeiro upgrade para Deku Sticks, permitindo que você carregue 20 delas.

2º Upgrade para Deku Stick:

Este segundo upgrade também se encontra na Lost Woods. A partir do início (quando você vem da Kokiri Forest), siga para a esquerda duas vezes. Você sairá na área em que há algumas pontes. Caia para a área mais baixa (pulando ou pela escada mesmo). No fundo desta área, atrás de um tronco, você encontrará um Deku Scrub vendedor. Derrote-o e fale com ele e o próprio vai lhe oferecer o upgrade de Deku Stick por 40 rupees. Pague a grana e você poderá carregar 30 Deku Sticks.

1º Upgrade para Deku Seed:

Também em Lost Woods. Novamente contando da área inicial, vá para a direita uma vez. Logo ao entrar na próxima área, você verá um objeto estranho pendurado em uma árvore logo à sua frente. Este é um alvo. Acerte no centro usando o Fairy Slingshot, obtendo 100 pontos (tiro certeiro no meio) três vezes. Conseguindo cumprir esta tarefa simples, um Deku Scrub vai recompensar você com um upgrade para Deku Seeds, que permite a você carregar 40 delas.

2º Upgrade para Deku Seed:

No Market (perto do Hyrule Castle) há uma casa onde você pode entrar para jogar o mini-jogo de tiro ao alvo. Pague 20 rupees ao cara gordo para poder jogar. Você terá uma munição limitada para acertar todos os rupees que passam pela tela (10 no total). Se errar, terá que tentar de novo. Se conseguir acertar 8 ou mais, poderá tentar novamente sem precisar pagar. Decore a seqüência em que os rupees passam pela tela até conseguir acertar os 10. Fazendo isso, você conseguirá o upgrade que permite carregar até 50 Deku Seeds.

1º Upgrade para Bomb Bag:

Depois de obter a Bomb Bag normal (na Dodongo's Cavern), volte para Goron City, ainda como criança, e haverá um Goron rolando pelos corredores. Para fazê-lo parar, você poderá utilizar uma bomba, mas não é em qualquer lugar que isso vai funcionar. Vá até a área em que há um túnel e espere ele vir. Calcule o momento exato para que a bomba o atinja quando ele estiver se aproximando. Se você calculou corretamente, ele vai parar de rolar dentro do túnel. Então fale com ele, que vai lhe entregar a primeira Bomb Bag de upgrade por sua coragem. Agora você pode levar até 30 Bombs.

2º Upgrade para Bomb Bag:

Vá para o Market como Link criança à noite e a casa que permite jogar o Bombchu Bowling poderá ser aberta. Fale com a garota e pague 30 rupees para jogar. Ela então vai lhe revelar o prêmio, que é aleatório. Entre os prêmios está o segundo upgrade para Bomb Bag. Se este for o seu prêmio, vença para obtê-lo e poder carregar até 40 Bombs.

1º Upgrade para Arrow:

Este é parecido com o segundo upgrade para Deku Seeds, mas desta vez a casa que permite você jogar o tiro-ao-alvo (agora como Link adulto) fica na Kakariko Village. Use o mesmo esquema, mas você deverá ter bastante experiência em atirar flechas, já que os alvos costumam passar em uma boa velocidade. Acertando os 10 rupees, você receberá a segunda Quiver para upgrade, que permite carregar 40 arrows (flechas).

2º Upgrade para Arrow:

Depois de obter o Gerudo's Card no Gerudo's Fortress para poder andar livremente pelo local, suba para o centro de treinamento de arqueiros montado em Epona. Lá, treine sua pontaria nos alvos até adquirir 1500 pontos ou mais. Se conseguir esta marca, a Gerudo da cabana vai lhe dar o upgrade que permite a você carregar até 50 arrows.

1º Upgrade para Deku Nut:

Exatamente no mesmo lugar em que você obtém o 1º upgrade para Deku Sticks, onde os Deku Scrubs avaliam a sua máscara. Desta vez, ao invés de usar a Skull Mask, vá com a Mask of Truth. Os Scrubs adorarão e lhe darão o upgrade para Deku Nuts. Agora você já pode carregar 30 delas.

2º Upgrade para Deku Nut:

Fica em Lost Woods, perto da entrada para o Sacred Forest Meadow (do início, vá para direita, esquerda, direita, esquerda, frente e esquerda novamente). Nesta área você encontrará uma pedra, exploda-a com uma bomba. Caia pelo buraco que se revela e detone o primeiro Deku Scrub vendedor. Então pague a ele a módica quantia de 40 rupees para obter o upgrade para carregar até 40 Deku Nuts.

Quantidades Finais:

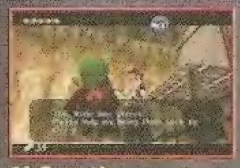
Confira abaixo a lista com as quantidades iniciais e máximas possíveis com todos os upgrades de cada item:

Qt. Inicial	Item	Qt. Máx.
30	Deku Seeds	50
20	Deku Nuts	40
30	Arrows	50
20	Bombs	40
10	Deku Sticks	30

AS QUATRO GARRAFAS

Garrafas (Bottles) podem ser usadas para guardar Potions, Fadas, Fantasmas, Blue Fire, Bugs, etc.. Quanto mais você tiver delas, melhor. São quatro delas espalhadas pelo mundo de Hyrule. Confira, a seguir, o que é necessário para obter cada uma.

1ª Garrafa:
Vença o jogo das galinhas (onde você deve achar três galinhas específicas entre várias) de Talon no Lon Lon Ranch após despertar Talon no Hyrule Castle. Ele lhe dará uma Garrafa com Lon Lon Milk.

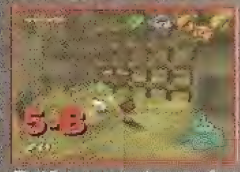


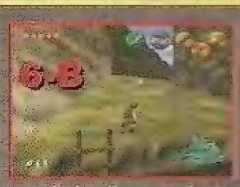
2ª Garrafa:
Junte todas as galinhas na Kakariko Village e as coloque-as no cercado para a garota. Fale com ela para conseguir a Garrafa.

Encontrando as galinhas:
1 - Logo na entrada da vila;
2 - Bem perto do cercado das galinhas onde está a garota;

3 - No caminho até a parte norte da cidade, onde o guarda da Death Mountain está;
4 - Atrás de uma cerca próxima à porta da House of Skulltulas. Flutue com outra galinha para chegar lá, então lance ambas as galinhas para fora da plataforma e leve cada uma para o cercado;

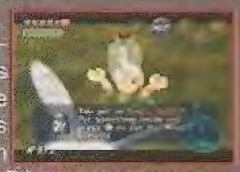
5 - Na área cercada na parte nordeste da cidade. Pegue uma galinha e suba as escadas para a porta do moinho de vento, mas não entre. Passando um pouco da porta, mire em direção à cerca do outro lado e pule com a galinha, flutuando até lá. Quando estiver encostado na cerca do outro lado, arremesse a galinha para poder agarrar na cerca e passar para o outro lado. Você pode também tentar atingir o telhado da casa com o sujeito sentado em cima e cair do outro lado. Escale a torre alta, fique de frente para o local da construção, então segure Z e pressione ← +A para chegar ao outro lado. Então, quando você arremessar a galinha de volta por cima da cerca (se você usou uma para chegar até aqui), agarre a outra e jogue-a por cima também. Então volte pela cerca e leve-a para o cercado;

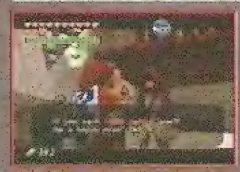




6 - Faça o mesmo que na galinha 5, mas desta vez, após passar para o outro lado da cerca e jogar a galinha de volta (se você usar uma), suba a escada para a plataforma onde está o moinho de vento. Você achará a galinha lá atrás;
7 - Logo que você entra na vila, a primeira casa à sua esquerda, com o teto vermelho, tem uma caixa perto de sua porta. Quebre a caixa rolando. A galinha está dentro da caixa.

3ª Garrafa:
Encontrada mergulhando no Lake Hylia após ganhar a Silver Scale para mergulhar mais profundamente. Tem uma mensagem nela. Dê a mensagem para King Zora e fique com a Garrafa.





4ª Garrafa:
Dada a você pelo comerciante de Poe na entrada para o Market como Link adulto. Traga-lhe 10 Big Poes e ele lhe dará a Garrafa.

Achando os Big Poes:
Os Big Poes aparecem somente no Hyrule Field com Link adulto enquanto você está montado em Epona. Não os confunda com os Poes normais, que aparecem quando você não está em Epona. Os Big Poes apenas fogem de você, ao invés de atacar como os normais. Mate-os atirando duas flechas e então pegando-os com uma garrafa. São 10 Big Poes para você achar e capturar para levar ao comerciante de Poes, que está na entrada para o Ganon's Castle (antigo Market).
1 - Centro de Hyrule Field, perto de uma árvore próxima à entrada para o Lon Lon Ranch;
2 - No centro à direita de Hyrule Field, perto de uma rocha cinza ao sul da entrada para a Kokiri Forest;

3 - Topo direito de Hyrule Field próximo de uma plataforma sobre Zora's River escondendo a entrada para Kakariko Village. Tente ficar sobre a plataforma sobre Epona e o Poe deverá aparecer na sua frente;
4 - No centro à direita de Hyrule Field, ao longo de uma parede de tijolos à leste do Lon Lon Ranch. Ande perto do lado de fora da parede e ele deverá aparecer quando você chegar ao canto;

5 - Centro de Hyrule Field, na frente do Hyrule Castle, perto de uma placa apontando para Lon Lon Ranch;
6 - No centro à esquerda de Hyrule Field, em uma seção triangular de grama ao sudoeste de onde os caminhos que levam ao Gerudo's Valley se cruzam, bem perto da parede exterior do Hyrule Field;

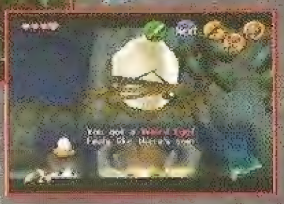
7 - No centro à esquerda de Hyrule Field, perto de uma árvore solitária um pouco ao norte dos caminhos que levam ao Gerudo's Valley;
8 - Topo esquerdo de Hyrule Field, perto do fluxo de água que está saindo do lado oeste do Hyrule Castle, próximo a um dos arbustos.

9 - Embaixo à direita de Hyrule Field, perto de uma árvore verde e um monte de grama alta (o tipo que você pode cortar com sua espada). Caminhe por lá ou permaneça no meio do pedaço de grama alta.
10 - Embaixo à direita de Hyrule Field, perto de uma rocha em um bosque de árvores marrons. O bosque está bem perto da árvore verde do Poe 9. Espere ou caminhe pela árvore que está à sudoeste da rocha.

Nota: as direções indicadas referem-se ao mapa do Hyrule Field. Assim topo direito é nordeste.

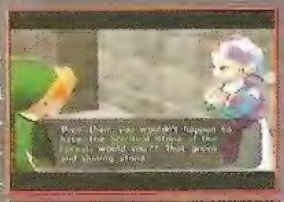
O MERCADOR DE MÁSCARAS

Assim como no Super NES, neste game também há as seqüências de trocas, onde você inicia com um item e consegue obter um outro item (geralmente poderoso) ao final de várias trocas. Na seqüência que dá para fazer enquanto Link ainda é criança, você pode obter uma porção de informações das pessoas, um ótimo item no final das trocas e algum dinheiro a mais. A principal parte desta seqüência envolve as trocas de máscaras. Para que alguém compre uma máscara, é necessário que você a esteja vestindo (defina-a a algum botão de Item e então use este botão para colocar a máscara antes de conversar com a pessoa desejada). Já que você conhece o básico, vamos então para a seqüência propriamente dita.



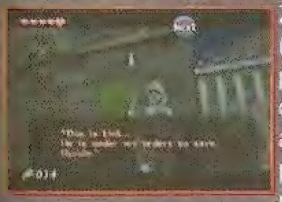
1. Weird Egg:
Ganhe-o de Malon do lado de fora do Hyrule Castle (na área com guardas, passando o Market).

2. Chicken:
Espere um dia para o ovo chocar e nascer uma galinha (se não estiver com paciência de esperar, toque a Sun's Song e adiante as coisas).



3. Zelda's Letter:
Use a galinha para acordar Talon, que está dormindo nos arredores do castelo (equipe a galinha em um dos botões C e aperte-o). Então entre no castelo, passe pelos guardas e encontre a Princesa Zelda. Ela lhe dará a Zelda's Letter.

4. Keaton Mask:
Vá para Kakariko Village e mostre a Zelda's Letter (equipe e use-a) para o guarda que está bloqueando a entrada para a subida da montanha, na parte norte da vila. Além de permitir que você passe, ele dirá que o Happy Mask Shop já está funcionando e que ele gostaria muito de ter uma máscara. Volte para o Market, entre no Happy Mask Shop e pegue a Keaton Mask emprestada.



5. Skull Mask:
Volte para Kakariko Village, vista a Keaton Mask e venda-a para o guarda da montanha por 15 rupees. Então volte para o Happy Mask Shop, pague o dinheiro pela Keaton Mask e pegue a Skull Mask.

6. Spooky Mask:
Siga para Lost Woods (se você não lembra onde é, fica na Kokiri Forest, entrando pelo tronco que fica na plataforma acima e atrás da casa de Mido). Siga uma tela para a esquerda e você encontrará o skull kid tocador de flauta sobre o toco maior. Vista a Skull Mask e suba no tronco menor (nota: você já deve ter passado por aqui e tocado a Saria's Song para ele, se não, faça-o agora). Fale com o skull kid e ele vai comprar a Skull Mask por algum dinheiro. Volte para o Happy Mask Shop, pague o dinheiro pela máscara vendida e pegue a Spooky Mask (uma máscara de madeira que pode se confundir com o fundo, mas ela está lá).

7. Bunny Hood:
Durante o dia, vá para Kakariko Village e entre no Graveyard. Fale com o garotinho enquanto está com a Spooky Mask vestida. Como o garoto é fã do coveiro Dampé e quer se parecer com ele, mas é bonitinho demais para isso, ele vai comprar a Spooky Mask, que é feia o bastante, de você por 30 rupees. Volte para o Happy Mask Shop e pague o dinheiro pela Spooky Mask. Agora o Bunny Hood está disponível.

8. Mask of Truth:
Com as lindas orelhas de coelho que você possui agora, ande pelo Hyrule Field e procure por um cara correndo. Ele não aparece até que você tenha a Ocarina of Time (então, se não tiver, continue a seqüência normal do jogo até obtê-la). Para achá-lo mais rápido, logo que você sair do Market, corra pelo lado direito de Lon Lon Ranch (pela parte oeste do mapa). Você deverá vê-lo logo, já que o corredor costuma ir da entrada para o Gerudo's Valley até a Kokiri Forest. Depois de achá-lo, apenas acompanhe-o, pois não dá para falar com ele enquanto estiver correndo. Espere que o corredor se canse (se você usar a Sun's Song para anoitecer, ele vai se cansar bem mais rápido). Quando ele se sentar para descansar, vista o Bunny Hood e converse com ele. O corredor ficará tão encantado com a fantasia que pagará uma enorme quantia por ela, muito mais do que ela vale. Volte para o Happy Mask Shop, pague o dinheiro pelo Bunny Hood e então, finalmente, pegue a Mask of Truth! Com esta máscara, você pode conversar com as Gossip Stones, aquelas pedras estranhas com um olho que informam a hora. Isso mesmo, você pode conversar com as pedras. Elas possuem informações muito interessantes, mas nem sempre úteis.

9. Outras Máscaras:
Quando já tiver acesso à Mask of Truth, você também poderá pegar a Goron Mask, a Gerudo Mask e a Zora Mask, que são fantasias representando cada raça. Estas três máscaras não têm utilidade alguma, ou seja, você não pode trocá-las por nada e nem vendê-las para ninguém. Elas são apenas para diversão. Tente vestilas e falar com as pessoas nos mais variados lugares para ver o que elas têm para falar.

BUSCA POR UMA ESPADA

Não é apenas com Link criança que há uma seqüência de trocas, quando ele fica adulto também tem uma que é um pouco mais complicada. Antes de iniciarmos, note que você vai precisar da Epona para fazer a seqüência, e lembre-se também que não basta falar com as pessoas certas, você tem que mostrar o itens para elas com os botões C (e não é só chegar perto e usar o item, tem que mirar com o botão Z antes).

1. Pocket Egg:
Em Kakariko Village, fale com a mulher das galinhas (aquela que você ajudou pondo as galinhas no cercado quando era criança) e você receberá um Pocket Egg.

2. Pocket Cucco:
Espere o tempo passar até que o ovo choque ou apenas toque a Sun's Song duas vezes se não tiver paciência. Um Pocket Cucco vai nascer.

3. Cojiro:
Use o Pocket Cucco para acordar o dorminhoco do Talon, que está na primeira casa da vila (logo que você entra em Kakariko Village, é a primeira casa que você vê, indo direto para frente, aquela que tem uma caixa do lado esquerdo da porta). Agora leve o Pocket Cucco de volta para a mulher das galinhas e ela vai lhe dar um espécime muito raro, a galinha azul, Cojiro.

4. Odd Mushroom:
Vá para Lost Woods (você já deve saber onde é) e, a partir do início, ande uma tela para a esquerda. Você vai encontrar um homem esquisito sentado num toco. Este é o irmão da mulher das galinhas. Mostre Cojiro a ele e você receberá o Odd Mushroom. O cara fala para você mostrar o cogumelo para o velho em Kakariko.

5. Odd Potion:
Agora você deve levar o Odd Mushroom para o Weird Potion Shop em Kakariko Village (entre no Potion Shop normal que fica ao norte da vila, subindo algumas escadas, e vá pelo corredor à esquerda para chegar à área cercada da vila, então suba uma escada para chegar ao Weird Potion Shop) antes que o tempo acabe. Isso porque o Odd Mushroom pode estragar se ficar muito tempo ao ar livre, e você tem apenas 3 minutos para que ele não apodreça. Se o tempo acabar você terá que começar tudo de novo. Não tente trapacear! Se você usar a Ocarina para se teleportar direto para a Graveyard, tentando, assim, chegar mais rápido, o tempo vai zerar instantaneamente e o Odd Mushroom vai apodrecer. Um bom atalho é se você plantou um Magic Bean no Soft Soil uma tela à esquerda de onde o irmão da mulher das galinhas está. Então você pode subir na plataforma flutuante e ir direto para a ponte que leva para fora da Kokiri Forest (mas cuidado para não cair fora da ponte, isso vai gastar um tempão). Aí é só chamar Epona no Hyrule Field e galopar o mais rápido possível para Kakariko Village. Se você for bem rapido, chegará ao local com 1 minuto sobrando. Então entregue o Odd Mushroom ao cara do Weird Potion Shop e ele vai lhe entregar a Odd Potion que fez com o cogumelo.

6. Poacher's Saw:
Volte para Lost Woods à procura do sujeito novamente (uma tela à esquerda da entrada, perto do toco). O irmão da mulher das galinhas se foi, mas em seu lugar há uma garotinha Kokiri. Mostre a ela a Odd Potion e você receberá a Poacher's Saw, que o cara deixou.

7. Broken Goron's Sword:
Agora siga para o Gerudo Valley. Se você já tiver libertado os quatro carpinteiros do Gerudo Fortress, poderá atravessar a ponte para o outro lado. Se não tiver, terá que usar o Longshot ou Epona (que, particularmente, é muito mais emocionante) para conseguir atravessar, já que a ponte está quebrada. Fale com o chefe dos carpinteiros (o único bobão que está fora da barraca) e mostre a ele a Poacher's Saw. Em troca, ele vai lhe dar a Broken Goron Sword.

8. Prescription:
Agora vá para o topo da Death Mountain (usar o Bolero of Fire como atalho não é nada mau, aí é só sair da caverna de fogo e você já estará lá em cima). Lá, você encontrará o Big Goron (não confunda com aquele que está dentro da Goron City), que é um exímio carpinteiro, especialista em forjar espadas. Fale com ele e ele dirá que está com os olhos irritados e que precisa de algo para os olhos. Mostre a Broken Goron's Sword a ele e o Goron lhe dará a Prescription, dizendo que você deve ir para o Zora's Domain.

9. Eyeball Frog:
Leve a Prescription para o King Zora, no Zora's Domain, e ele lhe dará o Eyeball Frog. Lembre-se que você deve já ter libertado o King Zora usando um Blue Fire na garrafa, que você pode comprar no Potion Shop de Kakariko Village por 300 rupees ou de graça na Ice Cavern. Depois de lhe entregar o Eyeball Frog, King Zora diz para você levar até o laboratório de Lake Hylia.

10. Eyedrops:
Leve o Eyeball Frog para o cientista do laboratório no Lake Hylia antes que o tempo acabe, pois o Eyeball Frog também é perecível, e você tem um tempo limitado para ir do Zora's Domain para o Lake Hylia (lembrando que a passagem subterrânea do Zora's Domain está congelada). Não se esqueça de que não é permitido usar a Ocarina para teleportar, ou o tempo zera automaticamente. O meio mais rápido é ir à esquerda logo que você sai de Zora's Domain (na cachoeira). Então mergulhe no poço de água e passe pela porta submersa para se teleportar para Lost Woods (você vai sair na parte em que está Mido). Logo que você sair em Lost Woods, pegue a esquerda e você estará em Kokiri Forest. Saia rapidamente para o Hyrule Field e chame Epona com a Epona's Song. Cavalgue rapidamente para o Lake Hylia (sudoeste do mapa). Pule as cercas que estão na entrada do lago e vá com Epona até a porta do laboratório. Entregue o Eyeball Frog a tempo para o cientista e, depois de descobrir que não é para comer o sapo, ele vai fazer a receita para o Goron, os Eyedrops.

11. Claim Check:
Infelizmente, o colírio também pode estragar se não for levado a tempo. Você terá que entregá-lo ao Big Goron no topo da Death Mountain na marca de 4 minutos. A maneira mais rápida de chegar lá é ir com Epona até a Kokiri Forest, entrar em Lost Woods, seguir para direita, esquerda e frente para sair na Goron City. Então saia da Goron City (vá para a esquerda, entre no segundo corredor à sua esquerda, suba as escadas, então direita e pegue a primeira passagem à sua direita) e suba a Death Mountain até o topo. Quanto chegar a parte com as pedras que caem da erupção (se você ainda não terminou o Fire Temple ainda), apenas role com (frente + A constantemente para evitar a maioria delas. Você deverá usar o Hookshot ou flechas para matar as aranhas na parede antes de subir. Então entregue os Eyedrops para o Big Goron e, feliz por você ter trazido o remédio para os seus olhos, ele vai lhe entregar o Claim's Check, indicando que você tem direito à um prêmio, mas terá de esperar.

12. Big Goron's Sword:
Espere três dias e fale novamente com o Big Goron no topo da Death Mountain (se não quiser esperar todo este tempo, apenas toque a Sun's Song umas seis vezes). Depois de todos este tempo, você receberá a Big Goron's Sword, a melhor arma do game (duas vezes mais poderosa que a Master Sword).

Jt@suke

DIVERSÃO A QUALQUER PREÇO

Como em todo game de Zelda, ou qualquer RPG que se preza, The Legend of Zelda: Ocarina of Time também tem uma porção de mini-jogos. Eles variam desde pescaria e provas de mergulho até corridas de cavalo e tiro-ao-alvo. E também vão desde os mais complexos até os mais simples. São um atrativo a mais para manter você preso ao jogo (se este era o objetivo, eles realmente conseguiram). Você pode passar horas e horas jogando alguns deles e pode até promover disputas entre os seus amigos para quebrar records. Em seguida, damos uma lista dos mini-jogos com os quais você pode se divertir (só uma nota: quando estiver mais avançado no jogo, volte para casa de Link e leia a placa ao lado da cama, ela vai marcar todos os seus principais records em mini-jogos).

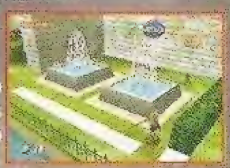
1. Pescaria:

Local: em uma ilha encostada num canto do Lake Hylia. Para chegar lá como adulto você precisa plantar um Magic Bean no Soft Soil perto do laboratório, ou ainda usando a Scarecrow's Song para invocar Pierre e chegar lá com o Hook/Longshot. Porém, se você terminar o Water Temple, o lago estará cheio novamente e você poderá chegar até o ponto de pesca simplesmente nadando.

Preço: 20 rupees

Descrição: Este é o mais popular mini-jogo de Zelda. Também não é para menos, ele é o mais complexo e divertido de todos (dizem até que poderia ser lançado como um game separado). Depois de pagar a taxa ao balconista, você ganha uma vara para pescar no pequeno lago. A perspectiva depois de lançado o anzol pode ser mudada com o botão Z, para que você tenha o melhor ângulo. Há lugares variados para que você possa se posicionar. Os peixes reagem de forma realista. Se você fizer muito barulho, eles vão fugir para o lado oposto. Depois de morder a isca, eles vão resistir o máximo possível e você deve ser esperto para não deixa-los fugir ou a linha quebrar. Você deve mirar com o botão Z nos peixes que estão na lagoa e então arremessar a linha com o botão B. Para atrair o peixe, você pode dar pequenos toques no direcional, fazendo com que a isca se movimente, ou então puxá-la devagar com toques no botão A. Depois que o peixe fisga, você pode puxá-lo com o botão A, segurar R para puxar mais rápido e também movimentar o direcional para trazê-lo até você. Há também segredos como uma isca escondida, peixes secretos ou você pode também usar o chapéu do balconista como isca. Se você conseguir pegar um peixe com mais de 10 libras, ganhará um Heart Piece. Se conseguir bater este record enquanto Link adulto, levará uma Golden Scale. Depois de conseguir a Zora Tunic e as Iron Boots, você pode se posicionar melhor embaixo d'água para fisgar os peixes gigantes. Os peixes podem fisgar com mais facilidade dependendo do horário também.

2. Evitando os Guardas:



Local: Hyrule Castle

Preço: De graça

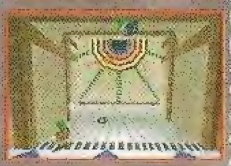
Descrição: Este não é um mini-jogo na realidade. Mas você pode fazer dele um grande passatempo também. Você encontra este desafio dentro do castelo, antes de encontrar a Princesa Zelda. Aqui você deve evitar que os guardas vejam Link. Para isso, você deve olhar a maneira como eles se movem e reagir de acordo. É realmente divertido passar pelos guardas idiotas e faze-los de bobos. Da até um clima de Metal Gear Solid ao game.

3. Boliche de Bombchu:

Local: no Market, como Link criança, à noite.

Preço: 30 rupees

Descrição: Você terá 10 Bombchus, nada mais que isso, para acertar os alvos. O alvo aparece no final da tela e, ao destruir um, aparece um outro. São três no total. O primeiro problema é que há obstáculos no caminho do Bombchu até o alvo. O primeiro obstáculo é uma serra que fica indo de um lado para o outro. Ao conseguir passar por este obstáculo e acertar o alvo, além da serra, você terá que passar por uma pequena galinha que também anda de um lado para o outro. Se ainda assim você conseguir acertar o segundo alvo, além dos dois obstáculos, será necessário passar por uma galinha gigante para atingir o terceiro e último alvo. O segundo problema é que os alvos não ficam apenas no chão. Algumas vezes, o alvo estará em uma das paredes laterais ou até no teto. Como o Bombchu também anda pelas paredes e pelo teto, você terá que mirar diagonalmente e prever onde ele vai acertar para pegar o alvo. Exige uma boa noção de distância e direção. Em compensação, há bons prêmios, que são aleatórios, mas incluem um Heart Piece, um upgrade para Bomb Bag, Bombchus e vários Purple Rupees.



4. Arco-e-Flecha a cavalo:

Local: Gerudo Fortress, depois de salvar os quatro carpinteiros e ganhar o Gerudo's Card. Vá com Epona pelo corredor que leva à parte norte do Gerudo Fortress e você encontrará o lugar.

Preço: 20 rupees

Descrição: Você tem um percurso pelo qual cavalgará com Epona. Neste caminho, há uma porção de alvos para você acertar com flechas. Você tem um total de 20 flechas para atirar. Acertando no centro de um alvo, você recebe 100 pontos. Há, além dos alvos comuns, os vasos, que também valem 100 pontos cada um se forem destruídos. Uma boa maneira de adquirir pontos é quebrando todos os vasos e só então partir para os alvos. Você pode acertar um mesmo alvo várias vezes. Assim, dá para mirar no centro de um alvo e atirar em cheio seguidamente, fazendo pequenos ajustes na mira conforme Epona se move. Se você obter 1000 pontos, receberá um Heart Piece. Se conseguir atingir os 1500 (depois de conseguir o Heart Piece) você receberá uma Quiver que suporta 50 flechas.

5. Prova de Mergulho:

Local: Zora's Domain, com Link criança, falando com o Zora no corredor à esquerda da sala do King Zora.

Preço: 20 rupees

Descrição: Depois de topar a prova, mergulhe do alto da cachoeira para a água (Link faz um mergulho digno de Lara Croft). Lá embaixo, você terá que submergir consecutivas vezes para pegar os rupees que estão no fundo da água, isso dentro do limite de tempo imposto a você. Na primeira vez que você jogar nesta prova, a competição valerá a Silver Scale. Pegue todos os rupees e então suba para ganhar o seu prêmio. Depois, a competição estará valendo apenas os rupees que você conseguir coletar.

6. Corrida com Ingo:

Local: Lon Lon Ranch, com Link adulto, antes de obter Epona.

Preço: 70 rupees

Descrição: Este mini-jogo ocorrerá no processo para obter Epona (confira os detalhes na página 29). Inicie a prova segurando o direcional para frente, assim você não perde tempo na largada. Quando estiver correndo contra Ingo, fique beirando a cerca para fazer curvas mais fechadas e use cenouras moderadamente para ficar à frente. Quando conseguir ultrapassar o chato, feche-o sempre para não deixa-lo tomar a dianteira. Nunca use a última cenoura, pois você perderá muita velocidade, já que demora muito tempo para que esta cenoura seja reposta. Mantenha sempre a última cenoura, usando apenas a penúltima (uso-a, espere que ela seja reposta e então use a novamente). Perto do final da corrida, use tudo o que tiver. Se você ganhar de Ingo, ele pedirá uma revanche e você terá que correr contra ele novamente. Apenas repita o processo.

7. Tiro-ao-Alvo:

Local: Market (Link criança, com o Fairy Slingshot), Kakariko Village (Link adulto, com o Fairy Bow)

Preço: 20 rupees

Descrição: Uma prova onde você deve acertar os alvos, que são rupees, usando o Fairy Slingshot (se estiver com Link criança) ou o Fairy Bow (se estiver com Link adulto). Os rupees aparecem em locais variados da tela, geralmente de dois em dois, e tem alguns que se movimentam pela tela. Mas é só você decorar o esquema de movimentação deles, ou seja, a sequência e o local em que eles aparecem, pois é padrão, não muda. Feito isso, basta ter uma boa pontaria. São dez rupees no total. Se você não acertar pelo menos oito, terá que pagar mais 10 rupees para tentar novamente. Se conseguir acertar oito ou nove, terá direito a mais uma jogada grátis. Se conseguir acertar os 10 alvos, você ganhará um prêmio, que varia desde upgrades para Deku Seeds e Arrows até Purple Rupees.

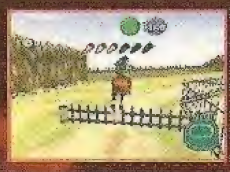
8. Corrida com Obstáculos:

Local: Lon Lon Ranch após vencer Ingo.

Preço: De graça

Descrição: Quando tudo voltar ao normal no Lon Lon Ranch e você já estiver com Epona, Malon terá fixado um record para o percurso em volta do rancho. Se você quiser, basta falar com ela para tentar quebrar o record. O percurso é composto de duas voltas em torno do rancho, e com obstáculos. Você não pode deixar de pular nenhum obstáculo, ou será desclassificado. A

Ju@suke



princípio parece impossível quebrar o record, mas há algumas manhas que o ajudarão. Primeiro, as barreiras menores podem ser puladas sem gastar cenouras. Jamais use sua última cenoura, isso o faz perder muito tempo, use-a apenas no final da segunda volta, quando você deve usar força total para a chegada. Se fizer um tempo abaixo dos 50 segundos, Malon lhe dará uma vaca. Isso mesmo, agora você tem uma vaca, só sua. Como o prêmio é meio grandinho, Malon manda entregar diretamente em sua casa, na Kokiri Forest.

9. Treasure Chest Game:

Local: Market, com Link criança, apenas à noite
Preço: 10 rupees
Descrição: Uma sucessão de várias salas com dois baús cada. Você começa com uma chave, então abre a porta trancada e entra na primeira sala. Agora você tem duas opções: o baú da esquerda ou o baú da direita. Apenas um deles tem a chave de acesso para a próxima sala, o outro contém apenas um rupee (com o valor dependendo da sala em que você está). Assim, você deve prosseguir até passar por todas as salas. As chaves aparecem em baus aleatórios, você não pode decorar a seqüência em que elas aparecem. É realmente muito, muito difícil você conseguir chegar até o final. É necessário estar com muita sorte. Ou então você pode trapacear. É simples, basta conseguir a Lens of Truth e, com ela, você poderá ver o que há dentro dos baús, revelando aquele que está com a chave. Desta maneira o jogo fica sendo uma brincadeira de criança. Mas, como você só pega a Lens of Truth muito mais adiante no jogo, ainda vai demorar bastante para você coletar o prêmio deste mini-jogo. Passando por todas as salas com sucesso, você ganha um Heart Piece. Se ganhar mais vezes posteriormente, receberá apenas um Purple Rupee.

10. Acompanhamento de Ocarina:

Local: Lost Woods, com Link criança (entre na floresta, siga uma tela à direita, desça a escada e então suba no tronco)
Preço: De graça
Descrição: Apesar de parecer um jogo de memória, está mais para um do tipo "siga o modelo". Os dois Skull Kids convidarão você para uma sessão de música, onde você deve acompanhá-los. Apesar de não ter o charme de um Parappa the Rapper ou o ritmo frenético de um Beatmania, o jogo é divertido. Os Skull Kids tocam algumas notas e você deve tocá-las exatamente na mesma ordem com sua Ocarina. Cada vez que você acerta, eles adicionam uma nota e você deve continuar acompanhando. Como a seqüência não muda, eles apenas vão adicionando notas, você pode pegar um papel e ir anotando os comandos para não se perder. A canção que você deve acompanhar é diferente cada vez que você fala com os Skull Kids. Cumprindo uma seqüência pela primeira vez, você recebe um Heart Piece. Se fizer mais vezes, ganhará rupees.

11. Pegue o Inseto:

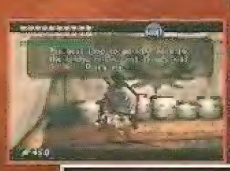
Local: Zora's River, com Link criança (depois de obter todas as canções normais com a Ocarina)
Preço: De graça
Descrição: Quando estiver passando pelo Zora's River você encontrará um galho caído na água. Suba neste galho e empunhe a sua Ocarina. Vários sapos aparecerão para vê-lo tocar. Você só poderá jogar este mini-jogo depois de ter tocado a Song of Storms para os sapos (ganhando um Heart Piece) e também todas as 5 canções normais (não as de Warp, ganhando alguma grana a cada vez que tocar). Depois que tiver feito isto, os sapos pedirão para você ajudá-los a pegar as moscas. A esta altura você já deve ter percebido que os sapos estão dispostos como os botões que você usa para tocar a Ocarina, ou seja, cada sapo corresponde a um dos botões (cinco sapos equivalentes a A, C◀, C▼, C▶ e C▲). Agora você deve apertar o botão correspondente ao sapo em que a mosca sobrevoa. Se tiver uma mosca no sapo da direita, por exemplo, aperte C▶. Como as moscas aparecem e desaparecem muito rapidamente, você deve ter bons reflexos para perceber onde a mosca aparece e apertar o botão correspondente. A seqüência é sempre a mesma, não muda aleatoriamente. Assim, se você está com preguiça de cumprir o mini-jogo utilizando apenas os seus reflexos, a seqüência é esta: A, C◀, C▶, C▼, C◀, C▶, C▼, A, C▼, A, C▼, C▶, C◀, A. Se você conseguir cumprir a seqüência, ganhará um Heart Piece.

12. Corrida contra Dampé:

Local: Graveyard em Kakariko Village, com Link adulto, na tumba de Dampé
Preço: De graça
Descrição: Primeiro você deve encontrar a tumba de Dampé. Procure pela lápide com flores na frente, no lado oeste do cemitério, perto da entrada. Puxe-a e você descobrirá uma passagem. Entre pelo buraco e você encontrará o coveiro Dampé, ou o que restou dele. Como ele manteve uma boa forma depois de morto, Dampé o desafiará para uma corrida. Você deverá segui-lo pelos túneis, salas e passagens. Mas nem tudo é tão fácil quanto parece. Ele vai tentar atrapalhar a sua corrida arremessando chamas. Se for atingido, você perderá alguns preciosos segundos. O que você tem a fazer é: nunca parar e nunca ser atingido por uma chama. Se demorar muito para chegar até a próxima sessão, a porta se fechará e você deverá reiniciar. Conseguindo chegar até o fim, Dampé lhe entregará um Hookshot, e dirá que espera ansioso pela próxima competição. Ele ainda tem mais um prêmio. Mas para ganhar este você deve chegar ao final da corrida com menos de um minuto. Para isso, fique rolando a corrida inteira (apertando A enquanto corre, mas tomando cuidado para não bater nenhuma vez). Com isso você já economizará um bom tempo. Se tiver o Longshot, você poderá fazer mais uma manha. Ao chegar na última parte, com escada em espiral, ao invés de subir a escada, saque o Longshot e mire para cima à sua direita. Atire num dos pilares em chamas e você será puxado para cima instantaneamente, economizando um ótimo tempo. Com isso você já deve quebrar a marca do 1 minuto, o que dá direito a um Heart Piece.

13. Corrida contra o Corredor:

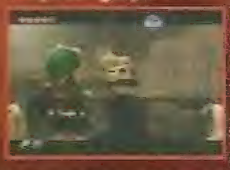
Local: Dentro da barraca dos carpinteiros, no Gerudo Valley, com Link adulto, depois de libertar os quatro carpinteiros no Gerudo Fortress
Preço: De graça



Descrição: Dentro da barraca, além dos quatro carpinteiros libertados, você encontrará um carinha que se diz um exímio corredor. Desafie-o para uma corrida e ele vai lhe deixar sair na frente (neste momento o tempo já começa a correr). Não é permitido usar canções para se teletransportar. A corrida vai desde o Gerudo Valley até a ponte de entrada para a Kokiri Forest. O método mais rápido para cumprir a corrida é deixando Epona (isso mesmo, você vai a cavalo e o corredor vai a pé) do lado de fora da barraca, virada para a ponte. Monte nela imediatamente e saia em disparada, usando cenouras, em direção da ponte. Torça para que Epona não fique travada na ponte ou na ripa de madeira e saia do Gerudo Valley. Agora, no Hyrule Field, siga para a Kokiri Forest, tomando cuidado ao pular cercas, pois Epona pode não querer pular se você não estiver com boa velocidade (lembre-se também de não usar a última cenoura, você já deve ter pego as manhas na corrida com obstáculos). Chegando na entrada para a Kokiri Forest, desça imediatamente de Epona e entre pelo toco de árvore. Chegando na ponte de entrada para a floresta, surpresa... O corredor já estará lá esperando você, não importa o quão rápido você tenha sido. Assim, você nunca poderá ganhar dele, já que ele sempre chega 1 segundo na sua frente. Também não há prêmios por fazer tempos melhores, mas é divertido tentar quebrar seu próprio record (um tempo de 1:20 min. já é algo muito bom).

14. Achar as Super Galinhas:

Local: Lon Lon Ranch, com Link Criança
Preço: De graça



Descrição: Fale com o preguiçoso do Talon, que está na primeira casa à sua esquerda, logo que entrar em Lon Lon Ranch. Talon possui três galinhas diferentes: as super galinhas. Mas elas diferem apenas no nome, pois são exatamente iguais às normais. Na sala, há uma porção de galinhas normais, todas iguaizinhas. Se você falar com Talon e aceitar jogar, ele vai arremessar as três super galinhas no meio das outras e você deverá pegá-las no tempo determinado. É pura questão de sorte conseguí-las, já que elas ficam todas misturadas e são exatamente iguais. Mas você pode trapacear neste jogo também. Basta você pegar as galinhas normais que estão espalhadas na sala e jogá-las todas num canto, atrás da mesa. Só então fale com Talon e tope jogar. Ele vai arremessar as super galinhas no meio da sala, mas como as outras estão amontoadas em outro canto, você as pegará facilmente. O prêmio é uma garrafa cheia de Lon Lon Milk.

15. Grave Digging Tour

Local: Graveyard em Kakariko Village, com Link criança, entre as 6 da tarde e meia-noite
Preço: 10 rupees a cavada

Descrição: O coveiro Dampé promove uma seção de escavação toda noite, entre as 18:00 e 00:00 horas. Fale com ele e você poderá pagar 10 rupees para que ele cave no lugar em que está. Dampé fica andando em volta do cemitério, e você pode pedir para que ele cave em locais diferentes, sempre no local em que ele está parado, basta conversar com ele e pagar 10 rupees. Desta maneira você pode obter rupees das mais variadas cores, dependendo do lugar escavado. Procure cavar apenas nos solos fofos, onde você tem mais chances de ganhar algo. Se cavar no lugar errado, não receberá nada. Há ainda, um Heart Piece escondido em algum lugar do cemitério.

AS GRANDES FADAS

Durante a sua aventura você receberá a ajuda das Great Faines. Elas se encontram nas Great Fairy Fountains, que geralmente estão bem escondidas. Algumas são obrigatórias para o seu avanço no jogo, enquanto outras são opcionais, mas todas dão habilidades de ajuda indispensável. Além das habilidades recebidas, se você voltar para falar com uma Great Fairy mais tarde, ela curará Link, recuperando todos os seus corações na barra de energia e também enchendo completamente a barra de magia. Uma vez dentro da Great Fairy Fountain, para invocar a grande fada, você precisa ficar em frente à fonte e tocar Zelda's Lullaby. Confira a localização destas Great Fairy Fountains a seguir:

1. Magic Meter:

Vá para o topo da Death Mountain como criança e exploda a rocha à esquerda da placa (perto da entrada para a Goron City) para achar a Great Fairy Fountain.

Você ganha a sua barra de magia (Magic Meter) e o primeiro golpe especial, o Spin Slash (segure B e solte, gasta barra de magia).

2. Din's Fire:

Vá para os arredores do Hyrule Castle (após o Market, onde há guardas espalhados pela área) e encontre o lugar com uma placa num canto onde há uma rocha bloqueando a passagem (à direita, antes de chegar na parte frontal do castelo). Exploda a rocha usando uma bomba e você encontrará esta Great Fairy:

Ela lhe dará sua primeira magia, a Din's Fire, que envolve Link com fogo e queima tudo a seu redor.

3. Farore's Wind:

Em Zora's Fountain (passando por trás de King Zora em Zora's Domain), vá para a área atrás de Jabu-Jabu e nade até a borda, onde você encontrará uma pequena ilha. Lá há uma bomba em uma parede. Exploda-a e a passagem para a Great Fairy Fountain vai se abrir.

Nesta fonte, você recebe a magia Farore's Wind, serve para economizar suas caminhadas. Ao usar pela primeira vez, você define um Warp Point na sala em que está. Depois você pode usar a qualquer momento para voltar até o Warp Point ou desmanchá-lo. Só dá para usar em dungeons.

4. Double Magic Meter

Primeiro você precisa do Megaton Hammer (conseguido no Fire Temple). Agora vá pela Goron City e entre na sala de Darunia no nível mais baixo da cidade. Entre pela passagem atrás do trono e você entrará na Death Mountain Crater. Vá para a sua direita e atravesse uma estreita ponte. Há uma passagem bloqueada por duas rochas vermelhas. Destrua-as usando o Megaton Hammer e entre na caverna para encontrar mais uma Great Fairy:

Agora você receberá um upgrade para a sua barra de magia, o Double Magic Meter, que simplesmente dobra a sua barra.

5. Nayru's Love:

Na área do Desert Colossus, em frente ao Spirit Temple, procure por duas palmeiras. Entre elas há uma parede rachada. Exploda a parede usando uma bomba e entre na Great Fairy Fountain.

Esta magia que você receberá dá uma proteção a Link, envolvendo-o com uma energia. Por certo tempo você ficará invencível, mas o gasto de energia na barra de magia é grande.

6. Double Defense:

É necessário ter a Golden Gauntlet (que você consegue no Ganon's Castle). Na área do Ganon's Castle, do lado de fora, você encontrará uma parte com várias rochas à direita da entrada. No fundo do corredor você encontrará um grande monolito. Chegue perto e levante-o usando a Golden Gauntlet. Link vai arremessar a rocha para longe, revelando a entrada para a Great Fairy Fountain:

Com esta nova habilidade, você terá o dobro da defesa, ou seja, receberá apenas a metade do dano causado normalmente. Seus corações na barra de energia ficarão contornados, indicando que você está com a defesa dobrada.

E AS FADINHAS

Além das Great Fairy Fountains, você vai encontrar as Fairy Fountains espalhadas pelo jogo. Estas são fontes cheias de fadinhas rosadas que recuperam a sua energia ao serem tocadas. Elas também são úteis, principalmente, para serem aprisionadas em garrafas. Assim, você pode ter algumas guardadas e utilizá-las somente quando for realmente necessário. Se a sua energia se esgotar e você tiver uma garrafa contendo uma fada, você será revivido automaticamente.

1. Depois de passar por Lost Woods e entrar no Sacred Forest Meadow, siga até outro lado do labirinto. Ao invés de subir as escadas para o Forest Temple, olhe para trás e você verá uma escada que leva para a parte de cima do labirinto. Suba a escada e caia na área logo à sua frente. Você encontrará um buraco no chão. Caia por este buraco e você acha uma Fairy Fountain.

2. Vá para o Graveyard em Kakariko Village. Na primeira fileira de lápides, encontre aquela que tem algumas flores em frente. Puxe esta lápide e você encontrará uma passagem. Entre no túmulo (onde você pega o Hylian Shield) e exploda a parede usando uma bomba. A passagem revela mais uma Fairy Fountain.

3. No Zora's River há uma plataforma perto do início. Nesta plataforma há uma rocha cobrindo um buraco. Você pode chegar até lá usando uma galinha como criança (flutuar até uma pequena plataforma debaixo dela e então usar a escada para subir) ou então usando a plataforma voadora como adulto (se você plantou um Magic Bean como Link criança). Estando lá em cima, exploda a rocha e entre pelo buraco para encontrar mais uma Fairy Fountain.

4. No Desert Colossus, perto da entrada para o Spirit Temple, há uma grande cova de areia. Perto desta cova você encontrará uma pedra. Fique sobre a pedra e toque a Song of Storms para que a cova se transforme em uma Fairy Fountain e encha-se de fadas.

5. Ao sair do Market, vire para a direita e siga beirando os muros do castelo até encontrar uma rocha. Exploda-a com uma Bomb para revelar um buraco escondido que leva a uma Fairy Fountain.

6. No nível mais baixo do Gerudo Fortress, onde há dois pares de caixas no chão, toque a Song of Storms perto do par de caixas da direita (as caixas mais perto da entrada para o Gerudo Training Center). Com isso, um buraco se abrirá no chão, e adivinha o que tem lá dentro? Uma Fairy Fountain.

7. Em Zora's Domain, vá até a pequena ilha com um Zora próximo da escada, bem pertinho da entrada, e toque a Song of Storms. Um buraco irá se revelar no chão e levará você a mais uma fonte de fadas.

8. Dentro do Ganon's Castle, vá para o nível mais baixo e use a Lens of Truth. Você encontrará uma parede falsa, que leva a uma fonte cheinha de fadas para rechear suas garrafas. Você encontrará também Deku Scrubs mercadores que lhe venderão itens.

A ALEGRIA VEM A CAVALO

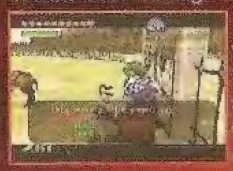
Quando Link estiver na fase adulta, ele poderá utilizar um meio de locomoção muito mais rápido e divertido: a égua Epona, que era apenas um potro de Malon quando ele era criança e que agora virou uma sangue-puro de verdade. Com ela você pode conseguir itens antes impossíveis e também cumprir trajetos em tempos reduzidos. Você pode, por exemplo, atravessar a ponte quebrada no Gerudo's Valley e, além disso, Epona é a única maneira de derrotar os Big Poes (para conseguir uma Bottle). Mas para ter Epona ao seu dispor, é necessário alguns passos, que veremos a seguir:

1. Aprenda a Epona's Song. Como Link criança, fale com Malon no curral de Lon Lon Ranch depois de encontrar a Princesa Zelda. Fala com Malon novamente e mostre sua Ocarina para ela, assim ela ensinará a Epona's Song.

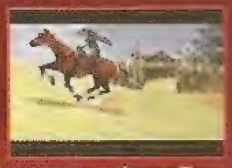
2. Prossiga o jogo até tornar-se Link adulto e obtenha pelo menos 70 rupees.

3. Vá para o Lon Lon Ranch e fale com o Mr. Ingo na parte de fora do curral. Pague 10 rupees a ele para dar uma volta de cavalo. Ao invés de pegar um cavalo qualquer, quando estiver do lado de dentro do curral, toque a Epona's Song e a Epona virá até você. Corra com ela pelo curral para praticar um pouco. Espere até que o tempo se acabe.

4. Fale com Mr. Ingo novamente e pague mais 10 rupees para que ele deixe você andar de cavalo mais uma vez. Toque a Epona's Song para chamar a égua de novo e monte-a. Desta vez, ante até Mr. Ingo, ainda montado em Epona, e fale com ele (use o botão Z para mirar e então converse com A). Ele irá desafiar Link para uma corrida pela taxa de 50 rupees. Pague e aceite o desafio.



5. Vença a corrida contra Mr. Ingo. Inconformado com a derrota, ele irá desafiar você mais uma vez, apostando Epona. Vença novamente e a égua é sua. Mas há um problema, ele não deixará jamais que você saia do curral.



6. Use o botão A várias vezes para fazer Epona correr realmente rápido e pule por cima de qualquer cerca para escapar do rancho. Enfim livre!

Dicas para a corrida: Correr contra Mr. Ingo pode ser difícil. Mas com uma certa manha vai ficar bem fácil. Segure para frente no direcional logo que a corrida começar. Use uma cenoura (aperte A para usar a cenoura) e espere que ela seja reposta antes de usá-la novamente. Assim, você continua emparelhado com Mr. Ingo. Faça as curvas sempre fechadas, colando bastante na cerca. Quando Ingo der uma brecha e sair da frente, use todas as suas cenouras, exceto uma. Com isso você ganhará velocidade e passará ele. Agora espere aparecer mais uma cenoura e use-a, continue fazendo isso para manter-se à frente. Se ele tentar ultrapassá-lo, feche-o entrando na frente e bloqueando seu caminho. Nunca use a sua última cenoura, mantenha apenas usando a penúltima para continuar na frente. Se usar a última, irá perder uma boa velocidade. Apenas use tudo quando estiver na reta final.

Dica: Agora você pode tocar a Epona's Song sempre que estiver no Hyrule Field para chamar Epona. Você ainda pode acordar Talon numa casa em Kakariko Village para ele retornar ao rancho, então falar com Malon enquanto está montado em Epona para correr em um percurso com obstáculos (se quebrar o record, você ganha uma vaca, que será entregue diretamente na sua casa).

SOLO FOFO

Em sua aventura, você já deve ter se deparado com um, ou alguns pedaços de chão quadrados com um buraco no meio. Estes são os Soft Soils, ou solos fofos. No total, são dez espalhados por diferentes locais do jogo. Para que eles servem? Na verdade, eles têm duas utilidades: a primeira é gerar Golden Skulltulas (você precisa prender Bugs em uma Bottle e então despejá-los sobre o Soft Soil, o único que não gera uma Golden Skulltula é o que fica do lado do gordo vendedor de Magic Beans no início do Lake Hylia) e a segunda é servir como plataforma voadora no futuro. Para que um Soft Soil vire uma plataforma voadora, é necessário que você plante Magic Bens como Link criança neles. Assim como são dez Soft Soils, você terá até dez Magic Beans. Estes são comprados do gordo no início do Lake Hylia. Ele vende, inicialmente, por 10 rupees. Depois, a cada Magic Bean que você comprar, ele acrescenta 10 rupees no preço. Assim, para ter os dez Magic Beans, você terá que gastar a módica quantia de 550 rupees, mas não é necessário comprar todos. Quando já comprar os dez, o vendedor dirá que esgotou a sua reserva e o que sobrou é para ele comer. De posse de alguns Magic Beans, você já pode sair à procura dos Soft Soils para plantar. Basta ficar sobre o Soft Soil e usar o Magic Bean. Um broto vai nascer, indicando que você já plantou o feijão. Se você for para a fase adulta agora, o broto se transformou em uma plataforma de folha mágica, capaz de levar você a lugares inatingíveis. Geralmente, você terá acesso a itens muito úteis (como Heart Pieces ou Golden Skulltulas) usando estas plataformas voadoras. Como elas estão em dez locais diferentes do mundo de Hyrule, vejamos a relação deles:

1. À direita do shop de Kokiri Forest. O shop é a casa com o telhado vermelho (aquela que tem uma garota Kokiri sentada em cima no início do jogo).

2. Em Lost Woods, contando do início, seguindo duas vezes para a esquerda. Você encontrará uma área com uma escada para descer. O Soft Soil está logo à frente da escada.

3. Também em Lost Woods, mas desta vez seguindo, a partir do início, uma tela para a direita, esquerda, direita, esquerda e esquerda novamente. Numa área onde há dois Deku Scrubs.

4. No canto nordeste do Graveyard de Kakariko Village

5. No Death Mountain Trail, logo no início, em frente a entrada para a Dodongo's Cavern.

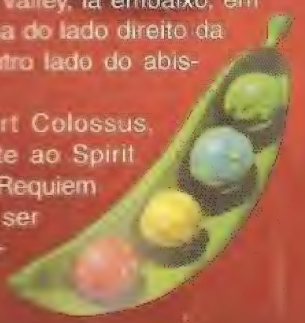
6. Exatamente do lado do cara que vende Magic Beans no início do Zora's River.

7. Atrás do laboratório no Lake Hylia.

8. Na Death Mountain Crater, em frente a entrada para o Fire Temple (para plantar o Magic Bean com maior segurança, use o Bolero of Fire para chegar lá).

9. No Gerudo Valley, lá embaixo, em uma plataforma do lado direito da ponte e do outro lado do abismo.

10. No Desert Colossus, bem em frente ao Spirit Temple (use a Requiem of Spirit para ser teletransportado para lá).



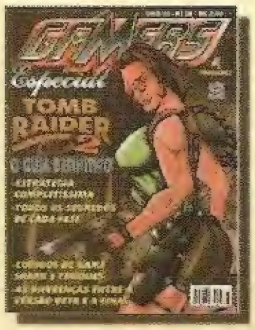
It@suke

GAMERS Especial

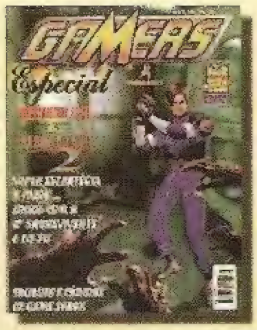
Números Atrasados

Cód.: GE 12 - Cada R$ 3,80

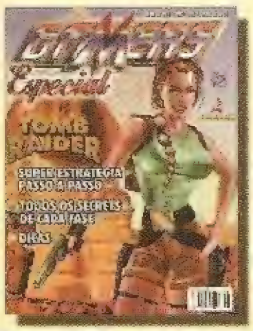
Cód.: GE 25 - Cada R$ 2,90



Cód.: GE 26 - Cada R$ 2,90

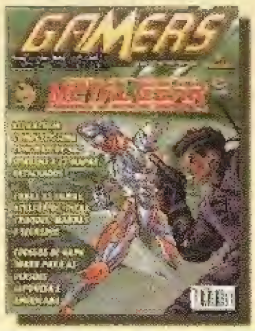


Cód.: GE 27 - Cada R$ 2,90



Cód.: GE 28 - Cada R$ 3,40

Cód.: GE 29 - Cada R$ 3,40



Cód.: GE 30 - Cada R$ 3,50

Complete sua Coleção

GAMERS Especial

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 12 - Cada R$ 3,80	( )
Cód.: GE 25 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: GE 26 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: GE 27 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: GE 28 - Cada R$ 3,40	( )
Cód.: GE 29 - Cada R$ 3,40	( )
Cód.: GE 30 - Cada R$ 3,50	( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Bt@suke

SEGREDO DE ESTADO

Os games da série Zelda costumam ter alguns segredinhos e manhas bem interessantes, mas Ocarina of Time traz alguns segredos que até a NASA e Fox Mulder duvidariam. O que o jogo tem de coisas escondidas para oferecer não é brincadeira. Confira agora alguns destes segredos muito bem guardados.

Se você usar a Bunny Mask, os Stalchilds não sairão do solo no Hyrule Field para aterrorizá-lo.

No pátio do castelo (Hyrule Castle) há duas janelas. Acerte a da esquerda com seu Slingshot e um homem virá e lhe dirá para não causar problemas, lançando uma bomba em você.

Se estiver tendo dificuldade para derrotar Phantom Ganon, tente usar uma garrafa ao invés de sua espada. É mais fácil para algumas pessoas rebater com a garrafa e funciona da mesma maneira (mas não tente fazer isso com o último chefe).

Se você sempre vir uma árvore alta, como em Hyrule Field, corra até ela, pressione A, e você irá rolar. A árvore irá tremer e alguma coisa irá cair dela, como Rupees, Bombs, Arrows, Nuts, Sticks, às vezes até mesmo uma Golden Skulltula, ou apenas folhas.

No ponto de pesca em Lake Hylia, equipe as Hoverboots, pague o cara para poder pescar e vá para a margem. Então, corra o mais rápido que puder para as Hoverboots entrarem em efeito. Antes do efeito se dissipar, lance sua linha e você irá flutuar. É útil para pegar os lunkers no meio do lago.

Vá para Kakariko Village como adulto, com o LongShot e va para o topo da casa onde o homem lhe dá um Heart Piece. Olhe para o moinho de vento e você deverá ver uma pequena abertura no lado. Use o Longshot na pequena caixa e você será puxado. O que há lá dentro? Uma longa escadaria com uma galinha no final e outra saída. Para o que serve ninguém sabe.

No ponto de pesca, espere e entre no exato momento em que o galo anunciar o novo dia. A lagoa estará toda nublada e a Hylian Loach estará brincando no lago, prontinha para ser pescada. A melhor maneira para isto é adquirir a Sinking Lure, então jogue esta isca bem na frente dela. Quando ela começar a se mover, aperte B. Com sorte, você deverá tê-la na sua linha. Ela pode pesar até 35 pounds, mas tudo que você adquire é um Purple Rupee. A Hylian Loach se parece com uma enguia.

A Sinking Lure fará sua isca afundar mais facil para pegar os lunkers que frequentam o fundo da lagoa (mas também é possivel com a isca normal). É invisivel e geralmente aparece nestas áreas:
- No tronco longo no meio da lagoa
- Onde o rio deságua na lagoa
- A abertura na parede de onde vem o fluxo
- Nos lillypads
- Nas pedras próximas ao fluxo
- Pedras na lagoa

Você não sentirá tremer o seu Rumble Pack se pegar algo com a Sinking Lure, então, fique alerta.

Para achar o palco, você deve ir para a direita, esquerda, direita, esquerda, esquerda em Lost Woods. A entrada é localizada perto do grupo de borboletas que circulam uma área. Uma vez aqui, várias coisas podem acontecer dependendo da máscara que você estiver usando:
- Spooky/Bunny/Goron Mask - Elas lhe darão uma tonelada de Rupees.
- Mask of Truth - Elas te chamarão de feio, mas lhe darão o upgrade para Deku Nuts.
- Skull Mask - Upgrade para Deku Stick.
- Qualquer outra máscara - Eles não gostarão de você, te jogarão pedras e pedregulhos.

Você pode cortar placas com sua espada, elas serão cortados em pedaços. Use o Megaton Hammer para sacudi-las. Eles também se tornarão ilegíveis. Para restaurá-las, deixe a área e retorne, ou toque a Zelda's Lullaby para fazê-las se ajuntarem.

As Gossip Stones, aquelas estátuas de um olho encontradas ao redor de Hyrule, têm uma porção de efeitos. Toque Zelda's Lullaby ou Epona's Song para elas lhe darem uma Red Fairy, que restaura toda energia e magia. Você pode esmagá-las como uma panqueca com o Megaton Hammer. Use fogo (Fire Arrows ou Din's Fire) e elas girarão ao redor como loucas. Acerte-as com a espada para saber as horas. Se você explodir uma bomba nelas, fique esperando e você verá uma Gossip Stone entrando em órbita. Se você quiser, ainda pode obter algumas dicas delas vestindo a Mask of Truth.

Se você conseguir terminar a corrida com obstáculos de Malon no Lon Lon Ranch em menos de 50 segundos, ganhará uma vaca, que será entregue em sua casa.

Sempre que encontrar uma vaca, toque a Epona's Song. Ela dirá que adorou e gentilmente encherá uma de suas garrafas com Lon Lon Milk.

Na ponto de pesca, você pode pegar o chapéu do balconista adquirindo uma longa distância (no fundo da água), de frente para ele, e lançando sua linha. Você pode devolver o chapéu e ele agradecerá. Porém, se você permanecer por muito tempo ele vai se enjoar e cobrará 50 Rupees por isto.

Se você acertar uma borboleta com um Deku Stick, ela se tornará uma Red Fairy, que recupera totalmente a sua energia e magia.

Se você ficar batendo em uma galinha continuamente, ela pedirá por socorro e suas amigas virão para atacar você.

Dentro da casa de Link há uma pequena placa, que diz quanto pesa seu maior peixe, tempo que você levou em corridas, etc., etc...

Enquanto estiver montado em Epona, você está invencível. Você pode passar por cima de arbustos, destrui-los e coletar os itens que eles deixam.

Enquanto estiver passando por Haunted Wasteland, seguindo as bandeiras, você encontrará uma placa que aponta para uma direção. Siga-a para encontrar um homem num tapete voador, flutue usando suas Hoverboots para chegar até lá. O homem lhe venderá "algo especial" por 200 Rupees (na verdade são Bombchus, se você não estiver mesmo interessado, dispense).

Se você desperta Talon na Kakariko Village (adulto) usando a galinha que choca do ovo que a mulher das galinhas da para você, ele retornará ao rancho, e tudo estará como nos velhos tempos. Talon será o dono e Ingo será o sujeito durão de antes e estará arrependido.

Após resgatar os quatro carpinteiros no Gerudo's Fortress, volte para a barraca e fale com eles. Lá você conhecerá o homem que você deverá vender a Bunny Mask. Ele propõe uma corrida à ponte que conduz de Hyrule Field a Kokiri Forest. Na verdade você não pode vencê-lo. Não importa que estratégia você use, ele sempre o vencerá por um segundo.

Apertando B rápida e repetidamente enquanto nada fará com que Link nade com maior velocidade.

Você não precisa de bombas para quebrar caixas... apenas role nelas usando → + A

Se você estiver usando uma arma que não lhe deixa usar seu escudo (como a Biggoron's Sword ou o Megaton Hammer) e você precisar de seu escudo rapidamente, saque outra arma para que você possa empunhá-lo. Uma boa opção é o hookshot. Aperte o botão de hookshot uma vez para sacá-lo, então imediatamente pressione R para empunhar seu escudo.

Você pode usar o hookshot em todas as coisas escaláveis, como vinhas, cercas, escadas ou paredes. É mais rápido do que escalar do modo normal.

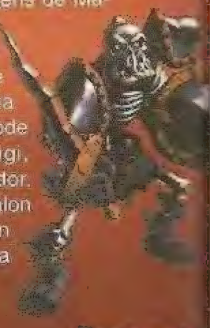
Você pode vender Fishs, Bugs, Blue Fires e outras coisas engarrafadas. Os Fishs podem ser pegos em Zora's Domain e na pequena lagoa no buraco atrás do Potion Shop em Kakariko Village; Bugs embaixo de pedras ou em buracos em Hyrule Field, e Blue Fire na Ice Cavern como Link adulto. Encontre a pessoa parecida com um mendigo no Market como Link criança ou em Kakariko Village como Link adulto. Equipe a garrafa contendo o item, caminhe até o mendigo e aperte o botão C que está com a garrafa e você obterá 100 rupees por um Fish, 50 rupees por Bug, e 150 rupees por um pouco de Blue Fire.

Se usar Bugs para conseguir Golden Skulltulas em Soft Soils, após derrubá-los, 3 pularão para fora. Recapture 1 deles e deixe os outros 2 pegarem a Golden Skulltula. De alguma maneira, este 1 se torna 3 novamente para a próxima vez que você for usar. Desta forma seus Bugs nunca acabarão.

Se você encontrar algum segredo usando a Stone of Agony e uma bomba não funcionar, geralmente a Song of Storms resolverá. Se isso não funcionar, tente o Megaton Hammer.

Após terminar o game, espere a tela The End. Começará a tocar sua Scarecrow's Song usando diferentes instrumentos a cada minuto.

Aparecimento dos personagens de Mario - Vá para o Courtyard do Hyrule Castle (onde você encontra a Princesa Zelda) e olhe a janela à sua direita quando você entra, você pode ver retratos de Mario, Luigi, Bowser e Peach no corredor. Tambem olhe o broche de Malon como Link adulto, ou de Talon a qualquer hora. É a cabeça de Bowser!



It@suke

Estratégia

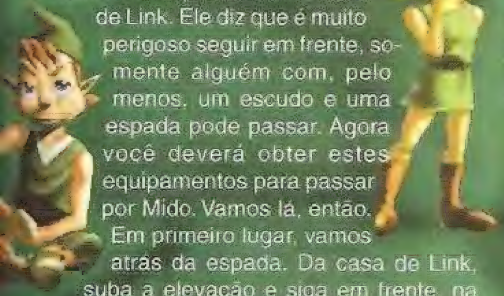
E, finalmente, a estratégia. Devido à extensão do game, descrevemos aqui somente as partes essenciais para se terminar esta aventura épica. Os mini-jogos, sequências de trocas e tarefas paralelas estão listadas, como você deve ter notado (isso, claro, se você não veio afoito por esta parte do "pote de mel"...), em outras seções. Aqui você encontrará a solução para as áreas mais complicadas do jogo, bem como estratégias detalhadas para cada chefe. Sem mais demora, a eta!

Coletando a 1ª Spiritual Stone

KOKIRI FOREST

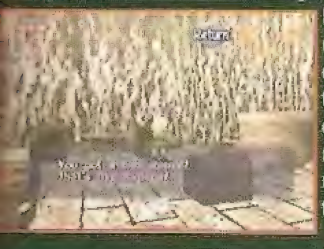
Itens para Achar: Deku Shield, Kokiri Sword, Deku Sticks, Rupees (40)

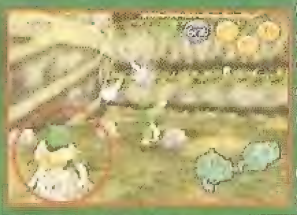
Ao sair de sua casa, você se encontrará com Saria, a melhor amiga de Link, que está contente por ele finalmente ter conseguido uma fada. Andando pela Kokiri Forest e conversando com as crianças da floresta, você descobrirá que a passagem para a Deku Tree está sendo bloqueada por um garoto mal-humorado chamado Mido, o líder dos Kokiris, que não vai nem um pouco com a cara de Link. Ele diz que é muito perigoso seguir em frente, somente alguém com, pelo menos, um escudo e uma espada pode passar. Agora você deverá obter estes equipamentos para passar por Mido. Vamos lá, então.



Em primeiro lugar, vamos atrás da espada. Da casa de Link, suba a elevação e siga em frente, na direção de algumas cercas. Este é o centro de treinamento dos Kokiris. Se você quiser, pode tanto dar a volta por todo o local ou escalar as cercas, chegando a um pequeno buraco na parede. Entre por ele, encontrando um pequeno labirinto com uma grande pedra rolante. Desvie dela e atravesse o labirinto, chegando a um baú. Abra-o e encontre a Kokiri Sword! Pronto, primeiro passo dado. Volte por todo o caminho.

Vá para a casa de Mido, onde você encontrará uma série de baús contendo Rupees. Em seguida, caminhe entre a grama alta próxima para conseguir mais alguns desses pequenos cristais. Consiga pelo menos 40 Rupees e corra para a loja da vila, ao centro do lago, onde uma Kokiri loirinha estará sentada no telhado. Lá, compre o Kokiri Shield. Feito isso, equipe ambos os equipamentos. Antes de ir até Mido, não é má idéia vasculhar a vila por itens. Sabe aquele... Hmm... Kokiri que parece estar tendo... "Relações impróprias" com uma pedra? Bom, ele não tem nada a ver com o lugar onde você deve ir. Na verdade é um dos amigos de Mido, tentando arrancar algumas pedras do quintal de Saria.



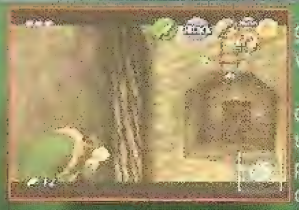


Quando achar que está pronto, vá falar com Mido. Vendo você com uma espada e um escudo, ele permitirá que você vá visitar a grande Deku Tree. Vá matando os Deku Babas no caminho para conseguir uma quantidade razoável de Deku Sticks. Quando atingir a grande árvore, ela explicará que está morrendo, por ter sido amaldiçoada pela magia profana de Ganondorf, que a destrói de dentro para fora. Ela pede para que Link penetre em seu interior e tente impedir que isso aconteça. Entre pela "boca" da árvore...

INSIDE DEKU TREE

Itens para Achar: Map, Compass, Fairy Slingshot, Kokiri's Emerald

Siga em frente e suba as escadas à sua esquerda. Siga por este caminho e você logo encontrará um baú contendo o Map. Continue, salte por sobre o buraco e chegue até a próxima sala. A porta se trancará atrás de você. Use seu escudo para rebater a noz atacada pelo oponente ao centro para que ele comece a correr pela sala. Mire nele com Z e atinja-o para que a porta seja destrancada. Salte nas plataformas, na direção do baú. A plataforma começará a cair, impedindo você de voltar. Pegue o Fairy Slingshot dentro do baú e vire-se na direção da porta. Mire na escada e atire, abrindo uma passagem para você voltar.



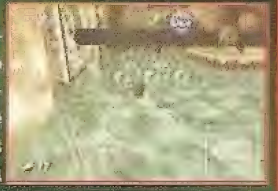
Aproxime-se das trepadeiras e use seu Slingshot para matar tudo que parecer inimigo. Suba ao topo e então continue correndo até atingir uma outra sala. Para ativar as plataformas, pise na saliência do chão (que é um switch). Salte para o outro lado, onde o Compass o aguarda. Para sair, você precisa usar o Deku Stick na tocha, acendendo-o. Em seguida, acenda as tochas não acesas para que a porta se abra.

Antes de continuar, note a Giant Skulltula que cairá do teto. Mate-a com um golpe sarado no abdômen da aranha. Vê a borda atrás dela? Pule daí, mirando na teia de aranha lá embaixo. Se errar, nossos parabéns! Você conseguiu o mais difícil! Suba e tente novamente. Caso acerte, a teia se rasgará e você cairá numa sala com água.

Você só pode subir sobre duas plataformas. A terceira delas é muito alta para ser alcançada. Há um switch na segunda plataforma. Pise nele e a tocha se acenderá. Novamente, use o Deku Stick e acenda-o, saltando em seguida para a primeira plataforma, com água. Se você pisar na parte alta, sem problemas, pois a tocha não se apagará. Do contrário, acenda o bastão novamente. Ali, queime a teia, revelando uma nova passagem. Atravesse-a.

Você encontrará outro Deku Scrub, que deve ter sua noz rebatida, ser atingido e ainda interrogado. Ele revelará uma seqüência para a sala da rainha Gohma: 231. Acima da porta você encontrará um olho. Atinja-o para poder passar.

Outro problema: uma plataforma o levará para o outro lado, sobre a água. Mas há uma tora cheia de espinhos que derrubará qualquer um que tentar cruzar o local. Dessa forma, entre na água e procure por um switch. Está sob a tora. Fique sobre ela e mergulhe, fazendo com que a água baixe por um certo tempo. Aproveite, pois o efeito passa muito rápido.



Ît@suke

Mate a Giant Skulltula e empurre o bloco o máximo que puder. Agora suba no bloco e atinja a porta. Mate a próxima Giant Skulltula e corra até a tocha, acendendo o seu Deku Stick. Então, use-o para acender as outras duas tochas. Vá pela porta destrancada, repetindo o processo, mas queimando também uma teia de aranha. Uma das teias o levará a um beco sem saída com um Deku Baba, enquanto o outro o levará a um tunel curto. O caminho a ser tomado é um pouquinho óbvio, não?

Outra teia de aranha, mas no piso, desta vez. Há uma série de tochas, mas elas estão muito altas para você alcançar. Como você deve ter notado, esta é a terceira plataforma da sala com água (aquela muito alta para ser alcançada). Empurre o bloco até derrubá-la formando uma ponte para você saltar para a plataforma com uma tocha. Uma vez aqui, acenda um Deku Stick e corra de volta para a teia no chão, atingindo-a com a vareta.

Você encontrará três Deku Scrubs de uma vez. Você deve atingi-los (rebatendo as nozes que atacam) em uma certa sequência. Do contrário, eles não morrerão. A ordem é aquela dita pelo Deku Scrub interrogado há tempos atrás. Primeiro o do meio, depois o da direita e, em seguida, o da esquerda. Prepare-se para o chefe!

Parasitic Armored Arachnid

GOHMA

Aparência: Uma aranha gigante com um grande olho. Seu covil mesmo é uma sala cheia de névoa e com raízes para todos os lados.

Ataques: Ela ataca uma série de Ghominhas em você. Além disso, correrá em sua direção e usará suas patas para rasgá-lo.

Modus Operandi: Assim que entrar na sala, olhe para o topo do lugar. Do contrário, nada acontecerá. Este chefe tem um padrão de ações bastante simples, que você logo pegará (cair do teto, atacar, voltar ao teto, soltar ovos, cair...). Seu corpo inteiro é coberto por uma poderosa couraça que não pode ser atravessada por nenhuma de suas armas atuais... Seu ponto fraco é o olho, na parte frontal da cabeça. Mire nele com seu Fairy Slingshot (prefira o Fairy Slingshot às Deku Nuts por um único motivo: se você usar Deku Nuts com suas próprias mãos na raínha, ela ficará paralisada por um período mais curto) e atire nela! Isso a paralisará por alguns instantes, o bastante para você atingi-la algumas vezes com sua espada. Quando ela se levantar, escalará as paredes até o teto, soltando ovos de lá. De duas uma: ou você pode acabar rapidamente com os ovos antes que estes nasçam; ou pode atirar com o Slingshot para que ela caia. Este último é bem mais fácil e seguro. Depois de alguns golpes normais de espada, ela estará morta.

Vença-a, recolhendo o Heart Container em seguida. Uma vez fora dali, a Deku Tree contará a lenda do Triforce (o que ele é, o que faz, de onde veio e tudo o mais). Antes de morrer, confere a você a proteção da Kokiri's Emerald.

Coletando a 2ª Spiritual Stone

KOKIRI FOREST

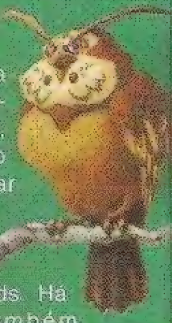
Itens para Achar: Fairy Ocarina

Fale com todos, notando que a reação deles será diferente uma vez que a Deku Tree morreu. Estranhamente, Saria não poderá ser encontrada. Você vai querer (bom, mesmo que não queira, você DEVERÁ) sair de seu lar... Use a saída próxima à casa dos Know It All Brother. Assim que estiver deixando a floresta, Saria dará a você a Fairy Ocarina, como uma forma de Link lembrar-se dela. Continue pela Kokiri Forest, chegando aos campos de Hyrule.

HYRULE FIELD

Itens para Achar: Map of Hyrule, Rupees (para os Mini-jogos e lojas!)

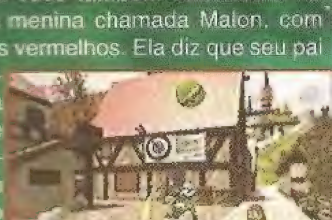
Uma coruja dará a você um Map of Hyrule. Agora, cruze o mapa para o norte, chegando ao Market, na parte baixa do Hyrule Castle. Se você tentar isso durante a noite, os portões da cidade estarão fechados e você ainda terá de enfrentar alguns Stalchilds. Há também uma série de arbustos pelo local, onde você pode conseguir grana. E não se esqueça do truque dos Stalchild!

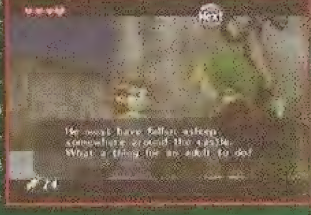


MARKET & HYRULE CASTLE

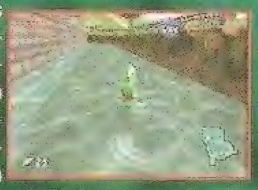
Itens para Achar: Zelda's Lullaby, Weird Egg, Zelda's Letter

Viva! Finalmente uma cidade grande! Há MUITAS pessoas para conversar aqui. Lembre-se de voltar a esse lugar depois de visitar Kakariko para participar de uma série de mini-jogos. Você também encontrará na multidão uma menina chamada Malon, com longos cabelos vermelhos. Ela diz que seu pai está desaparecido e acha que ele deve estar dormindo em algum lugar próximo ao castelo. E mais um toque: haja o que houver, NÃO compre o Hylian Shield! Ele é MUITO pesado e caro para você carregar, além de você poder conseguir um desses de graça mais adiante). Depois disso, siga para o Hyrule Castle. Você encontrará um guarda protegendo a entrada principal. Falando com ele, parece que ninguém pode entrar no castelo. Tente invadir e seja avistado por algum dos guardas, sendo jogado para o portão principal. Retorne um pouco e fale com Malon.





Ela lhe dará o Weird Egg para ajudar a encontrar seu pai. Suba na trepadeira atrás dela e atravesse os portões, descendo as escadas logo em seguida. Agora você precisa passar pelas elevações para não ser pego pelos guardas que protegem a estrada. Depois, você encontrará um fosso com água. Salte nele e deixe-se levar pela corrente, até avistar um homem de bigodes dormindo à beira do lugar. Este é Talon, pai de Malon. Se já for dia, o Weird Egg já terá chocado e dado lugar a um galo. O canto dele é a única coisa que pode acordar o homem. Temendo que sua filha esteja zangada com ele, dispara na direção do mercado.



Atrás de onde ele estava existem duas caixas. Empurre-as para a água, de forma que formem uma ponte para o outro lado. Salte, entrando pelo buraco onde sai água. Agora você deverá seguir pelos jardins do palácio. Desta vez os guardas estão patrulhando, sendo um pouco mais difícil. Se for pego, você novamente será levado à entrada do castelo. Basta observá-los por alguns segundos para entender os movimentos e trajetos deles, traçando uma rota segura. Com certeza isso não será AQUELE bicho de 7 cabeças. Só uma questão de saber se esconder atrás dos arbustos. Ao final do caminho está a princesa Zelda.

Zelda falará sobre seus maus presságios, e do dever de Link em salvar Hyrule, além de outras coisinhas mais (entenda-se: Ganondorf, rei dos Gerudos). A princesa pede para que Link vá falar com Impa, sua babá, entregando a ele a Zeldas's Letter.

Ao tentar deixar o local, Impa surgirá do nada. Ela o ensinará a tocar a Zelda's Lullaby (Canção de ninar de Zelda) em sua Ocarina, a ser usada em todos os lugares com o emblema real. Em seguida, ela o acompanhará para fora do castelo.

HYRULE FIELD/LON LON RANCH

Itens para Achar: Lon Lon Milk (Bottle), Epona's Song

Vá para o Lon Lon Ranch, ao centro do Hyrule Field. Você avistará cavalos... Cavalos que você não terá por um booooom tempo. Fale com Malon e mostre-lhe sua ocarina para aprender a Epona's Song (Canção de Epona). Epona, caso não saiba, é o nome de sua égua, atualmente um potro. Mas não se preocupe, pois ela SERÁ sua daqui a sete anos. Hmm... Não sete anos reais, mas... Ah, deixa pra lá...

Jogue o jogo que Talon propõe e receba uma proposta de casamento para Malon e um Bottle com Lon Lon Milk. Como você queira somente o pote, beba seu conteúdo assim que for necessário. Retorne à Kokiri Forest, na Lost Woods, atrás da casa de Mido.

LOST WOODS

Itens para Achar: Saria's Song

Este lugar é bem confuso, com caminhos que podem levá-lo de volta à Kokiri Forest. Aqui você deve encontrar Saria. A rota correta é: direita, esquerda, direita, esquerda, centro, esquerda e direita. Você também pode encontrar o caminho através da música: ao se aproximar da passagem correta, a música fica mais alta. Ao final, você ainda encontrará um lobo que garantirá 50 Rupees se for derrotado. Passado o lobo, você encontrará um labirinto repleto de inimigos. Atravesse-o para encontrar Saria, sua querida amiga, esperando sobre alguns troncos. Ela ensinará a você a Saria's Song (Canção de Saria). Ah, que lindo, o nome dela é Saria! Que coincidência... Aham... Depois disso, retorne aos Hyrule Fields e siga à Kakariko Village, à esquerda do castelo de Hyrule.

KAKARIKO VILLAGE/GRAVEYARD

Itens para Achar: Entrada para a Death Mountain, Bottle, Sun's Song

Há uma tonelada de coisas a serem feitas aqui! Primeiramente, a mais difícil: conseguir o Bottle da Mulher das Galinhas (confira na seção de Bottles). Depois disso, consiga alguns Rupees saltando sobre a tora da casa em construção. No cemitério, empurre a lápide que tem flores para abrir uma passagem. Salte para conseguir um Hylian Shield, dentro do baú! Depois disso, volte. No final do cemitério, fique diante da grande lápide, sobre o emblema real (o símbolo representando o Triforce) e toque a Zelda's Lullaby. A Lápide explodirá, revelando uma passagem. Uma vez lá dentro, acabe com todos os Keese para abrir a porta. A forma mais fácil de fazer isso é usando seu Slingshot e mirando com Z. Você pode optar por evitar os ReDeads passando pela meleca verde (que também causa dano a você).

Na próxima sala, leia as inscrições na parede e aprenda a Sun's Song, canção secreta da família real. Volte para fora. Agora, de posse dessas músicas, você pode fazer uma série IMENSA de coisas, mas resolvemos descrevê-las em seções separadas, por não serem essenciais ao enredo. Para continuar, dê ao guarda do portão a Zelda's Letter. Dessa forma, ele abrirá a porta para você, além de pedir por uma máscara.

DEATH MOUNTAIN TRAIL

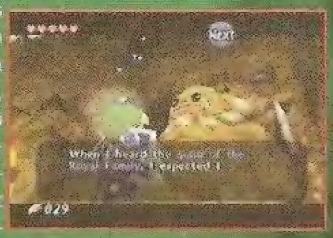
Itens para Achar: Entrada para Goron City

Suba a colina. Em pouco tempo você avistará a Dodongo's Cavern, mas ela estará bloqueada por uma grande pedra. Portanto, você deverá ignorá-la por enquanto. Continue a subir pela encosta, falando com os Gorons. Em seguida, tome a primeira direita quando o caminho se dividir, encontrando uma cidade... Apenas fique atento ao grande Goron rolante, que pode derrubar você!

GORON CITY

Itens para Achar: Goron's Bracelet

Novamente, há várias pessoas para conversar, mas pouca informação. No geral, eles dizem que Ganondorf selou a entrada da Dodongo's Cavern com uma grande pedra. O problema é que a Dodongo's Cavern é a principal fonte do sua nutriente comida: pedras! Todos estão morrendo de fome e o rei, Darunia, trancou-se em seu quarto, esperando por um mensageiro real. Desça as escadas até o andar mais baixo. Lá, pise no carpete com a insígnia da família real e toque a Zelda's Lullaby. Isso fará com que a porta se abra, revelando o quarto do malhumorado Darunia. Ele diz que uma estranha música que parece vir das florestas sempre o anima... E a música a qual ele se refere é a Saria's Song. Toque-a e, imediatamente, o rei se levantará e começará a dançar como um louco! Depois da embaraçosa sequência, ele dirá que você é um rapaz de fibra, e que merece uma recompensa: o Goron's Bracelet, que permite a você agarrar as bombas que nascem das bomb flowers! Saia da Goron City pelo mesmo lugar que entrara...



DEATH MOUNTAIN TRAIL

Itens para Achar: Entrada para a Dodongo's Cavern

Há uma plataforma acima da entrada selada da Dodongo's Cavern, bem próxima à entrada da Goron City. Nela, existe uma bomb flower e um Goron que o ensinará a usar as bombas. Pegue uma delas e arremesse, tentando atingir a grande rocha. Se atingir, você abrirá a grande passagem para a caverna. Bem, o que está esperando? ENTRE NESSA CAVERNA!

DODONGO'S CAVERN

Itens para Achar: Bomb Bag, Goron's Ruby, Map, Compass

Só um toque: sempre use o Hylian Shield aqui, uma vez que vários Fire Keese e Dodongos podem queimar você, causando dano por fogo, que dura até que as chamas se apaguem. E se você usar o Deku Shield, este também será queimado (escudos de madeira no fogo? Um atitude pouco inteligente...). Contudo, o Deku Shield ainda é a melhor opção quando lutar contra Scrubs e Lizalfos, uma vez que Link usa ele como um verdadeiro escudo, e não como um casco (na incômoda posição defensiva, você não poderá se mover, mesmo tendo um oponente na mira). Se seu escudo de madeira queimar, você pode comprar outro dos Business Scrubs.

Pegue uma das bombas e deixe a diante da parte diferente da parede para revelar o salão de entrada. Corra em frente, saltando na plataforma, e então siga à direita. Pegue a bomba ali e arremesse-a contra a parte estranha na parede e no Eye Enemy. Ignore a parede destruída, pois ela leva somente a uma Gossip Stone. Vá para o hall e corra sem parar, evitando os filhotes de Dodongos. Ao final, há um switch que não se mantém pressionado. Puxe a estátua sobre ele para que você possa atravessar a porta.

Hora de vencer Lizalfos! Use suas técnicas para derrubar os dois, destrancando a porta para que você possa continuar. Agora você precisará de Deku Sticks. Se não os tiver, use a Bomb Flower para encontrar um Merchant Bush (de quem você pode comprar alguns) atrás da parede mais estranha. Use um deles para acender todas as outras tochas no corredor. Apenas tome cuidado com os Dodongos...

De volta ao hall principal, acerte o switch para destravar a porta num dos cantos da sala. Corra até lá, pegue uma bomba e arremesse-a contra a parte estranha da parede. Dentro, um baú contendo o Map!

Agora atravesse a porta e arremesse uma bomb flower na outra parte estranha do muro, lutando com o Armos Statue. Não se esqueça que esses seres explo-

dem após vencidos. A saída será destrancada, permitindo a você conseguir o Compass do baú. Retorne à sala anterior.

Agora, uma parte difícil de se explicar mas extremamente fácil de se fazer. Existem duas fileiras de bombas, que circundam o pilar. Diretamente à frente do pilar, o fim de ambas. Pegue uma bomba que não esteja em nenhuma das fileiras e coloque-a exatamente onde estaria uma bomba se as fileiras se ligassem entre si. Isso desencadeará uma explosão simultânea das duas fileiras. "Bomberman"? É, um pouco. Suba na escada formada, atravessando a porta no topo.

Você não precisa destruir os Armos na nova sala, já que não há a necessidade disso. Tudo que você precisa fazer é puxar o Armos falso para frente da escada, permitindo que você prossiga. No topo, haverá um switch para abrir esta sala. Cruze a ponte, tomando cuidado com os Keese, até chegar à próxima sala. Então, caia no pequeno labirinto com espinhos ambulantes. Você pode usar Z e os lados para verificar as "esquinas". No final há um bloco azul contra uma escada. Suba para o caminho estreito, saltando para o lado e pousando no pilar com uma bomb flower e um baú (alguns Rupees). Pegue a bomba e mire-a contra a parede acima das escadas. Quando a bomba piscar em vermelho, arremesse-a. Se der tudo certo, a bomba explodirá o muro, revelando um novo caminho.

Problema: Existe fogo na plataforma. Solução: Atirar no olho acima da porta com o Slingshot. Você chegará a uma nova sala com Lizalfos, mas mais alta. Vença-os e consiga a Bomb Bag no baú existente na próxima sala! Agora você pode bancar o Bomberman e carregar suas próprias bombas! Na próxima sala, acerte o switch. Se você acidentalmente cair, será fácil atingir o segundo andar, pois as duas plataformas laterais funcionam como elevador.

Notou os buracos na ponte? Você deve atacar bombas dali para tentar acender um dos olhos da estátua do Dodongo. Dessa forma, ele abrirá sua boca e permitirá seu acesso a novas áreas. Se não tiver um Deku Shield, você pode conseguir um estourando a parede próxima. Retorne ao primeiro andar.

Outro switch que não se mantém pressionado é o que você encontrará na nova sala. Desça e siga o caminho da esquerda. Você encontrará alguns blocos onde você pode subir. Suba e, no final do túnel há um outro bloco. Empurre-o para cobrir o switch (que está logo à frente). Se seu estoque de bombas estiver baixo, abra o baú próximo. Estoure uma última parte estranha no chão e desça a um poço de lava...

E aqui está o tão esperado chefe Dodongo versão vitaminada Godzilla!

Infernal Dinosaur

KING DODONGO

Aparência: Um lagarto IMENSO (uma versão cheia de fermento dos Dodongo). Seu covil é um poço de lava cercado por terra.

Ataques: Além de tentar passar por cima de você em sua forma de bola, ele lançará fogo pela boca.

Modus Operandi: Lembra-se deste chefe no Legend of Zelda original do Nintendinho? Bom, a forma de matá-lo não mudou. Assim, antes de entrar no covil, tenha a certeza de ter um bom estoque de bombs na mala. Cuidado com sua baforada de fogo, pois ela acabará com sua energia em dois tempos. Quando ele soltar isso, corra rapidamente para suas costas. Assim que parar de rolar, ele abrirá a boca, permitindo a você atirar uma bomba ali dentro. Fazendo isso, ele engolirá o explosivo e sentirá todas as dores que merece, ficando paralizado por um tempinho. O que está esperando? Ataque-o com sua espada! Então ele se levantará, começará a rolar e repetirá tudo novamente. Repita o procedimento usando o Z + A. Depois de quatro ou cinco bombas engolidas e uma série de espadadas, ele morrerá.

Vença King Dodongo e Darunia aparecerá, dando a você o Goron's Ruby, a segunda Spiritual Stone. Falta apenas mais um... E os Gorons podem COMER agora! "Que tal um grande abraço Goron?"

Há mais uma infinidade de coisas que você pode fazer agora que possui as bombas, mas nos enfocaremos nas mais importantes. Para as de importância menor, confira nas outras seções. A primeira delas, próxima à entrada da Goron City, há uma série de pedras. Exploda-as para poder chegar até o topo da montanha. Siga o caminho e, quando o vulcão entrar em erupção, use o Hylian Shield para se proteger das pedras e das cinzas. Quando chegar ao ponto onde você deverá escalar, use o Slingshot para acabar com as Skulltulas para não ter muitos problemas. Exploda a parede à esquerda da placa com a coruja para chegar a um templo, onde você deve tocar a Zelda's Lullaby sobre o símbolo da Triforce. Isso invocará a Great Fairy (com a aparência de alguém que sua mãe chamaria de má com-

panhia...), que lhe concederá o medidor mágico e a técnica Sword Slash. O Sr. Coruja poderá dar a você uma carona até o pé da montanha, sobre uma das casas, de onde você pode alcançar um Heart Piece. Então, retorne ao caminho para Hyrule Castle. Procure por um lugar com a placa "Dead End". Exploda a passagem para encontrar a segunda Great Fairy (com a mesma risada de ninfomaniaca...), que dará a você... Hehe... A grande magia Din's Fire (já estava pensando bobagem, hein, ô mente poluída)! Estas duas magias são extremamente importantes para a sua aventura. Por isso mesmo, não deixe de pegá-las.

Siga para os domínios de Zora, próximo à cidade de Kakariko. Apenas salte no rio próximo e nade contra a maré.

Coletando a 3ª Spiritual Stone

ZORA'S RIVER

Itens para Achar: Entrada para Zora's Domain

Continue para o leste do mapa cruzando as pedras. Para atravessar algumas fendas muito grandes, você precisará da ajuda das galinhas (que suavizam sua queda). Logo você encontrará uma grande formação rochosa (como várias pontes), com uma cachoeira ao fundo. Toque a Zelda's Lullaby na Ocarina e a queda d'água parará, abrindo uma passagem para atrás da mesma. Parabéns! Você encontrou a entrada para o Zora's Domain!

ZORA'S DOMAIN

Itens para Achar: Silver Scale

Por que diabos uns caras sarados como estes Zoras podem sair assim, sem roupas por aí!? E o pior: nenhuma fêmea da raça Zora... Bom, é melhor deixar isso para lá. Vá seguindo o caminho até o topo, para a sala do "trono", onde o grande rei Zora o espera. Ele dirá que Ruto desapareceu! Oh! Isso é algo terrível! Temos de fazer algo! Mas... Hmm. Quem diabos é Ruto? Ruto é a princesa do reino de Zora. Corra para a caverna à esquerda da sala do trono e converse com o Zora, dizendo que você quer participar do jogo de mergulho. Recolha todos os Rupees que ele arremessar e receba o item Silver Scale. Agora você pode mergulhar mais fundo! Na água, procure por uma passagem em frente da cachoeira. Use suas novas técnicas de mergulho para chegar até lá.

LAKE HYLIA

Itens para Achar: Bottle/Letter

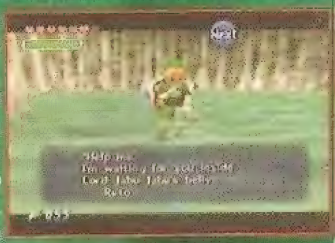
Quando alcançar a superfície, saia da água e mergulhe novamente, tentando recolher o pote submerso, soltando algumas bolhas. Dentro dele, há um bilhete. Nele está escrito uma mensagem da princesa. Ela diz: Me ajude. Estou esperando por você dentro da barriga de Lord Jabu Jabu. Ela pede também para que não falem nada a seu pai.

Retorne ao Zora's Domain pelo mesmo local por onde você veio. Se preferir, pode pescar um pouco antes de partir, ou mesmo conversar com o velho no laboratório não muito longe. Mas você pode fazer estas duas coisas mais adiante. Você pode até mesmo criar a primeira parte da sua música, ao falar com o espantalho! Ela é absolutamente essencial se você quer recolher as 100 Golden Skulltulas!

ZORA'S DOMAIN/ZORA'S FOUNTAIN

Itens para Achar: Bottle, Fish, entrada para a Jabu Jabu's Belly

Dê o pote com a mensagem ao King Zora e ele a lerá. A par da situação, ele dará caminho para o lago do Lord Jabu Jabu, uma criatura viva imensamente grande, parecendo uma estátua. Volte para as águas rasas, diante da loja, procurando por peixes. Use seu pote para pegá-los, sem ter de pagar uma fortuna por um destes na loja! De posse dos peixes, vá até a Zora's Fountain, atrás do rei. Lá você avistará Lord Jabu-Jabu. Ignore-o por enquanto, nadando para atrás dele, até chegar a uma pequena ilha. Use suas bombas para abrir uma entrada. Toque a Zelda's Lullaby sobre o símbolo do Triforce e você receberá a magia Farore's Wind da terceira Great Fairy! Por fim, use o peixe diante do Lord Jabu Jabu para que este abra a boca e sugue a tudo.



INSIDE JABU JABU'S BELLY

Itens para achar: Map, Compass, Boomerang, Zora's Sapphire

Siga adiante, passando os Octorockse achando uma porta trancada. Use seu Slingshot para atingir a campainha de Lord Jabu. A porta se abrirá. Atravesse rapidamente a sala e abra a porta. Você encontrará a Princesa Ruto! Ela dirá que está bem, e começará a perambular por aí, até cair em um estranho buraco. Siga-a pelo mesmo buraco, falando com ela novamente. Faça isso novamente e ela garantirá a você a honra de carregá-la para todos os lados, como um escravo... Bom, sem outra solução, pegue-a e atravesse a porta próxima. Salte na direção da água e, durante a queda, arremesse-a para o outro lado. Se ela cair na água, ela desaparecerá e você deverá voltar até a sala anterior e pegá-la novamente (não sem antes tomar uma bela duma bronca...). Feito isso, acione o switch e a água subirá, permitindo que você pegue Ruto novamente. Carregue-a até a saída, acerte o estranho negócio que pende no teto com seu Slingshot e chegue até a próxima área.

Espere pelo elevador e então salte nele para ele levá-lo ao topo. Você estará de volta à área logo antes dos estranhos buracos, onde você encontrou Ruto pela primeira vez. Entre na sala, evite os buracos e entre na porta ali. Vire à direita e fique sobre o switch. Agora deixe Ruto sobre ele, para que seu peso mantenha-o acionado. Aproveite para entrar pela porta, matando todas as criaturas da sala. Prefira o Slingshot, mirando com Z. Quando todos forem destruídos, um grande baú aparecerá. Dentro dele, o Boomerang! Volte para o lugar onde Ruto está, pegue-a e vá para o lado oposto da sala. Coloque-a novamente sobre o switch, entre na sala e enfrente The Tentacle. Apenas mire com Z, aproxime-se (mas não muito) para que ele desça e acerte-o com o novíssimo Boomerang. Quando ele voltar ao teto, repita a operação. Quando estiver morto, receba o Map e a passagem para o corredor que antes era bloqueado pelo tentáculo! Siga por ele...

Agora você terá de derrotar as Bubbles / bolhas em menos de 40 segundos. A melhor forma de fazer isso é mirar com Z e arremessar o Boomerang. Uma Deku Seed disparada pelo Slingshot também funciona, mas não tem a possibilidade de atingir várias de uma única vez. Uma vez realizado o serviço, receba o Compass! Agora desça o hall e atravesse a nova porta formada. Dentro dela, outro Tentacle. Mate-o da mesma forma que o anterior, fazendo com que o grande tentáculo do hall desapareça. Vá para lá e atravesse a nova porta, vencendo um terceiro Tentacle. Com isso, o tentáculo verde da parte dos buracos (da Ruto) desaparecerá. Agora caia pelo buraco onde costumava estar o tentáculo, entrando pela porta.

Arremesse a "doce" menininha naquela plataforma e ela subirá, deixando você com o pequenino Big Octo.

BIG OCTO

Aparência: Um grande polvo com uma série de tentáculos e olhos estranhos.

Ataques: Ele tentará sugar você até a sua boca. Se conseguir, causará uma grande quantidade de dano. Se não, começará a usar seus tentáculos para atingí-lo, enquanto corre em sua direção. Cuidado também com a grande lâmina na plataforma no meio do andar!

Modus Operandi: Fique longe dele pois seu ataque de sucção é muito perigoso, em especial pela energia removida. Arremesse o Boomerang, tentando atingir o buraco em suas costas e deixando-o paralisado. Agora corra até essa esfera em suas costas e acerte-a com sua espada (Z + A). Ele ficará mais e mais rápido a cada acerto. Acertar a última vez é quase impossível, mas não impossível por completo. Umas cinco ou seis paralisadas e ele estará morto.

Mate-o e suba na plataforma central. Siga na direção da porta, arremesse o Boomerang nas coisas vermelhas tendo convulsões para que fiquem paralisadas.

Pule para a segunda plataforma, que descerá à sala abaixo, antes da sala dos estranhos buracos. Isso criará uma ponte para a porta do outro lado. Mas o switch não fica abaixado e você não tem mais a gorda da Ruto para usar como peso! Bom, vá para o outro lado da sala e pegue algumas caixas para fazer esse serviço.

Mate todos os Jellyfish com seu Boomerang, tornando o lugar um pouco mais habitável. Suba as trepadeiras, para encontrar uma campainha atrás de uma parede. Você não poderá usar suas Deku Nuts desta vez. Faça o seguinte: vá até a ponta e dê uns dois backflips para trás. Daí, use o Boomerang para que este faça a curva e atinja a campainha pelos lados. As chances são maiores com o uso de Z para mirar. Com a porta aberta, caminhe por ela.

Hora de vencer o chefe!

Bio-Electrical Anemone

BARINADE

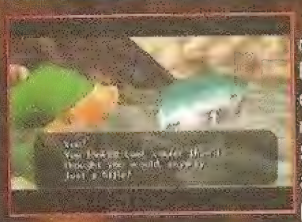
Aparência: Uma grande massa de medusas, tentáculos e coisinhas elétricas. A estrutura

Ji@suke

principal é o "pilar" ao centro da massa.

Ataques: Os tentáculos acertam você, as garras cortam você, as medusas eletrocutam você.

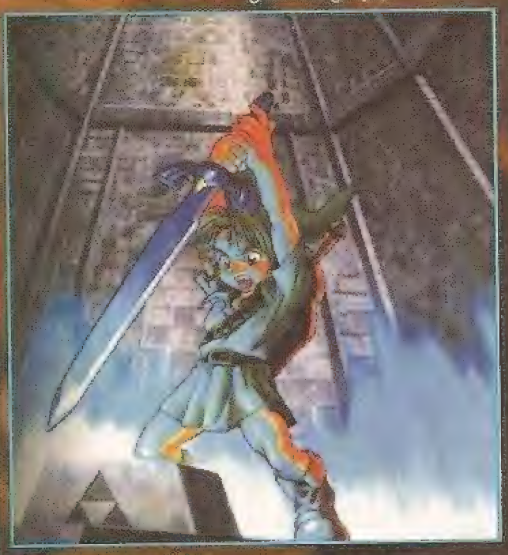
Modus Operandi: Primeiro você tem de acabar com as medusas/tentáculos que circulam ao redor do pilar central, que dão choques em você. Isso pode ser muito muito difícil, uma vez que você deverá estar na distância certa para que o Boomerang atinja o alvo. Depois que os tentáculos se forem, várias medusas menores correrão na direção do corpo e começarão a rodar em volta da criatura. Apenas se afaste a assista ao show. Depois de um tempo, elas se cansarão e irão atrás de você. Mire-as com Z e arremesse seu Boomerang para matá-las. Apenas tome cuidado, pois a última delas se unirá ao pilar antes de morrer. Depois, o processo recomeça. É então que algo novo acontece. O pilar central se revelará e continuará a tentar acertá-lo com eletricidade. Para escapar disso, apenas esquive-se para os lados, se afastando bem. Atire seu Boomerang e o pilar central vai estar paralizado, piscando em azul. Rapidamente corra e saque sua espada, fazendo um Z + A até que ele se levante e comece a se mover novamente. Repita tudo novamente e logo serão somente você e o pilar na sala. Lembre-se que você tem de paralisá-lo primeiro. Se precisar de suprimentos, vá para os cantos da sala, quebrando os potes ali.



Depois de morto, a Princesa Ruto dará a você o Zora's Sapphire, última Spiritual Stone! Ela diz ser a coisa mais importante que tem para dar... Pessoalmente não achamos. Hehe... Eh... Melhor deixar isso pra lá. Afinal de contas, está na cara que ela gosta de Link. Pra falar a verdade, TODAS as amigas de Link parecem ter uma certa queda pelo Hylian. Saria, Zelda, Malon, Ruto... Cara de sorte...

Com todas as Spiritual Stones

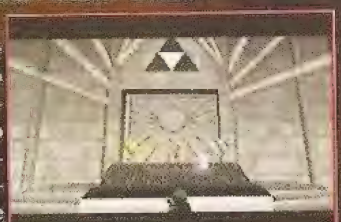
Quando se aproximar do Market você testemunhará uma das mais legais cenas do game (em especial a parte em que Link desafia Ganondorf, sobre seu corcel negro...). Impa leva Zelda do castelo mas, antes de desaparecer, a princesa arremessa a Ocarina of Time no fosso próximo. Use suas técnicas de mergulho e pegue-a. Agora você tem todos os quatro itens para abrir o Temple Of Time. Zelda vai ensinar telepaticamente a Song of Time. Volte ao Market e vá ao Temple of Time (próximo ao Happy Mask Shop, parecendo uma grande igreja).



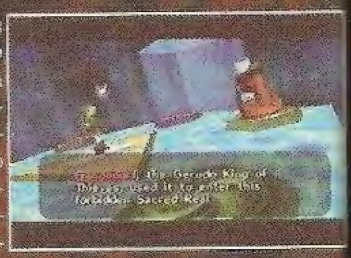
TEMPLE OF TIME

Itens para Achar: Master Sword

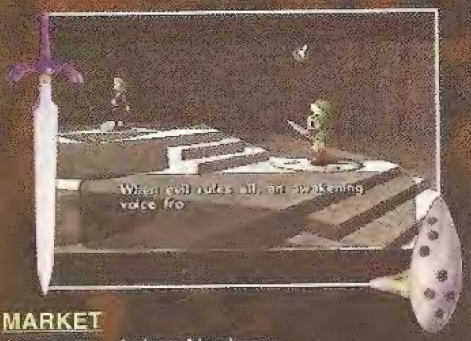
Ande na direção do altar e, estando sobre o carpete, coloque os amuletos e toque sua novíssima Song of Time. Atravesse os portais, até chegar a um altar com uma espada cravada. A Master Sword! Pegue-a... Desencadeando uma série de acontecimentos... Link permanece adormecido por sete longos anos. Anos em que Ganondorf governara com a ajuda do Triforce do Poder. Mas seu poderio não está completo. O Triforce da Coragem ainda está com Link, enquanto o da Sabedoria estaria com a desaparecida princesa Zelda...



O sábio Rauru revela que você precisará de seis medalhões para poder atingir o castelo de Ganondorf e acabar com sua tirania... Você já tem um deles, dado pelo próprio Rauru. E lá vamos nós atrás dos itens!



Coletando o 2° Medalhão



MARKET

Itens para Achar: Nenhum

Hyrule é um lugar REALMENTE diferente depois de sete anos. Ganondorf governa tudo, enquanto demônios foram libertados em todos os cantos do mundo e monstros rondam os campos. As pessoas temem o que pode acontecer.

Saia correndo de Market e siga para Lon Lon Ranch.

LON LON RANCH

Itens para Achar: Epona

É hora de conseguir Epona. Primeiramente, tenha a certeza de ter a Epona's Song, conseguida com Malon no Lon Lon Ranch sete anos atrás. Já adulto e com pelo menos 70 Rupees no bolso fale com Mr. Ingo, o novo dono do lugar, e pague 10 Rupees para praticar com os cavalos. Ao invés de usar o cavalo separado para você, toque a Epona's Song e uma égua surgirá.

It@suke

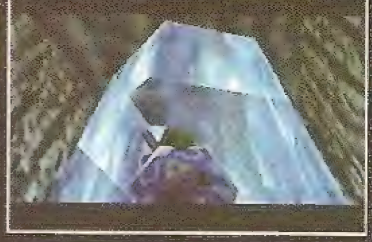
Corra com ela pelo percurso para treinar um pouco até que o tempo se esgote. Desça e fale com Mr. Ingo novamente, fazendo a mesma coisa que antes. Mas, ao invés de correr pelo trajeto, fale com Mr. Ingo estando sobre Epona (use Z para mirar). Ele oferecerá a chance de correr contra ele por 50 Rupees. Se vencê-lo, Epona é sua! Mas Ingo é meio traiçoeiro e exigirá de você duas vitórias, prendendo a você e a Epona para jamais sairem do rancho. Para tanto, simplesmente tome velocidade e salte a cerca. Viva! Você agora pode chamar Epona a qualquer momento nos campos de Hyrule, tocando a Epona's Song.

KAKARIKO VILLAGE

Itens para Achar: Song of Storms, Hookshot

Depois disso, você vai precisar dar uma passada em Kakariko Village, em especial no cemitério. Procure pela fileira esquerda de lápides. Aquela que tiver algumas flores diante dela é a tumba de Dampé, o antigo coveiro. Empurre-a, revelando o túnel. Você encontrará o fantasma de Dampé. Corra contra ele e receba o Hookshot de presente.

No final desta caverna há uma pedra azul, que pode ser diminuída se você tocar a Song of Time. Aliás, fique atento a estes blocos. Quando avistá-los, toque a Song of Time pois com certeza algo acontecerá. Suba as escadas até chegar ao moinho. Fale com o homem do realejo e ele mencionará um garotinho com uma ocarina sete anos atrás que o deixou completamente enlouquecido com a velocidade que fez o moinho girar. Mostre sua ocarina e ele ensinará a Song of Storms. Sem mais nada a fazer por aqui, saia e vá caçar o que fazer.

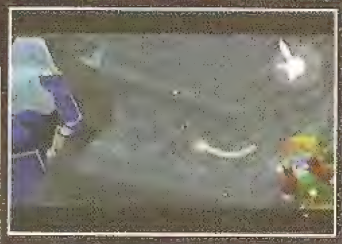


Antes de seguir para a floresta, você pode tentar conseguir a Biggoron's Sword e alguns outros Heart Pieces. Do contrário, corra para a Kokiri Forest!

KOKIRI FOREST/LOST WOODS

Itens para Achar: Entrada para o Forest Temple, Minuet of Forest

Vá para a Kokiri Forest, que parece infestada de monstros! Você pode reviver os velhos tempos... Mas não encontrará Saria. Siga então para Lost Woods. Siga a música novamente. Chegará o momento em que Mido barrará seu caminho. Toque a Saria's Song para provar que você é um amigo de Saria. Só assim ele deixará você passar. Você chegará ao Sacred Forest Meadow, o lugar secreto de Saria e Link. Derrote os Moblins no labirinto (usando o Hookshot) até encontrar o grande Moblin de martelo, que manda ondas pelo chão que acertam Link e causam um dano considerável. Vença-o avançando com tudo e desviando das ondas. Você também pode optar por recolher algumas fadas da Fairy Fountain próxima, pois o desafio seguinte é bastante complicado. Continue e você encontrará Sheik, que ensinará a você o Minuet of Forest, desaparecendo logo em seguida. Você se verá diante do Forest Temple. Use o Hookshot e se dependure no galho logo acima da entrada. Você logo estará a caminho de salvar sua amiga...

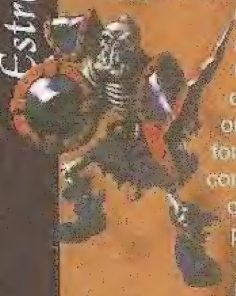


FOREST TEMPLE

Itens para Achar: Map, Compass, Fairy Bow, Forest Medallion

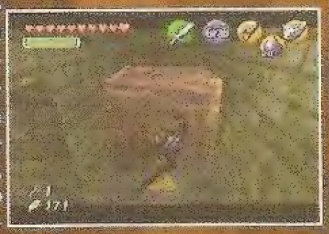
Mate os dois Wolfos logo na entrada. Depois, suba nas trepadeiras laterais (não se esquecendo de usar seu Hookshot para acabar com a Skulltula). No topo, alguns arbustos e um baú, com uma Small Key dentro. Volte e caminhe na direção da porta principal. Você logo chegará ao grande hall. Depois da seqüência mos-

trando as Poe Sisters roubando as chamas, vá diretamente em frente, entrando na porta. Mate as Flaming Skull apagando suas chamas com seu escudo (basta deixar que trombem com ele) e atingindo com tudo que tiver. Ao final você encontrará dois Stalfos! Mate-os com suas melhores técnicas de espada (a Big Goron's Sword ajuda MUITO aqui...) e backflips. Depois de mortos, quebre os potes, encontrando uma fada. Pegue-a ou use-a (dependendo de como fora a luta contra os Stalfos), bem como a Small Key dentro do baú que surgirá. Volte para a sala principal.



Em um túnel próximo há uma pedra azul. Toque a Song of Time para que ela desapareça, seguindo pela passagem criada, chegando a um local ao ar livre. Escale a parede à sua direita (mate primeiro as Skulltulas). Vá subindo até encontrar uma porta dentro de uma pequena alcova. Dentro dali, mate a Blue Flaming Skull para receber o Map em um baú. Prossiga pela próxima porta. Vê o alvo branco à sua esquerda? Você pode prender o Hookshot ali. Faça isso e acione o switch próximo. Isso fará com que a água do poço escoe. Desça por ele, encontrando uma Small Key dentro de um baú. Agora volte para o grande hall.

Vá pela porta trancada exatamente à sua frente, cruzando a câmara. Continue pelo corredor com uma Giant Skulltula, até a sala onde você encontrará uma escada. Suba-as e puxe o bloco de pedra para preencher a pequena área. Empurre-o, seguindo as flechas pintadas no chão. Volte para onde ele estava originalmente, seguindo o caminho até o bloco novamente. Empurre-o para seu lugar. Você ouvirá um som indicando que você fez tudo corretamente. Use-o como plataforma para atingir a próxima parte. Empurre a pedra vermelha o máximo que puder, mas você não poderá completar o serviço devido ao pouco espaço. Volte para onde a pedra estava, onde há uma escada. Volte para lá e suba pelas escadas. Encontrando uma pequena cerca. Na parede à sua direita, antes da cerca, há uma pequena alcova que permite a você empurrar completamente o bloco vermelho! Agora volte até onde o bloco vermelho estava e coloque o azulado em seu lugar...

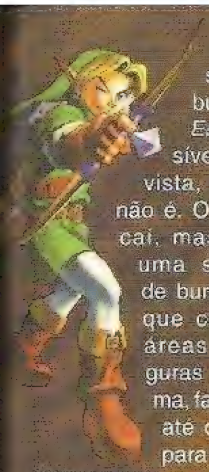


Siga o caminho e você encontrará uma porta trancada. Destranque-a, chegando até a sala maluca, onde haverá uma outra porta trancada. Use a Small Key que você coletou para abri-la. Você encontrará três Stalfos. Diferentes dos demais, quando mortos, estes apenas se desmontam. Se demorar demais para matar os outros oponentes, ele se reconstruirá. Ah, e mesmo que eles passem por sobre o fosso, você não pode fazer isso... Depois de derrotar os três receba o Fairy Bow!!

Vê a pintura da Poe? Atire nela bem de longe. Do contrário, ela desaparecerá, deixando a tela preta. Repita isso com todos os quatro quadros (caso um deles desapareça, será necessário sair da sala e repetir desde o início), até que a própria Poe apareça. Se o fantasma começar a rodar sua lâmpada como um louco, apenas esquive para os lados. Após acertada, reaparecerá em algum ponto qualquer. Aproveite enquanto estiver aparecendo para acertá-la. Repita até que ela morra, conseguindo assim uma Small Key. Volte até a sala com os Stalfos, pegando a próxima porta. Você deverá repetir o mesmo processo (desde as pinturas até a batalha), mas desta vez contra o Poe azul! Ele lhe dará um Compass após ser derrotado.

Agora, volte até uma sala antes do corredor maluco. Olhando acima da porta, você verá um olho. Atinja-o com uma flecha, fazendo com que a sala se "desenrole". Agora siga até o fim do corredor e abra o baú dourado, conseguindo a Boss Key. Agora desça pelo buraco no chão. Mate as Blue Skulls e prossiga na direção da porta trancada. A melhor forma de derrotar o Deku Baba gigante é paralisá-lo com o Hookshot e, em seguida, usar a espada. Tome a porta da direita e você deverá vencer um Flo-ormaster! Mire nele e atinja-o com suas flechas. Ele vai se dividir em três pedaços menores. Faça o mesmo com cada um dos pedaços. Ou, se preferir, use um Sword Spin quando estiverem todos próximos, para um único golpe rápido e eficiente. Você receberá outra Small Key. Volte para a sacada e siga pela porta. Retorne novamente até a área antes do corredor maluco, reenrolando-o (com uma flechada no olho...). Vá através dele, descendo até a área dos Poe, mais exatamente para a sala dos ex-Stalfos. Atravesse a outra sala e caia, agarrando-se nas escadas à direita. Prossiga pelo corredor com caveiras de chama verde, abrindo a porta com sua Key!

Esta sala possui um pilar com uma tocha ao centro e quatro plataformas rodeando-o. Há um olho próximo, mas esta coberto por gelo. Solução? Equipe suas flechas, suba em uma plataforma e mire na direção do olho. A flecha deve ser disparada no exato momento em que a chama da tocha estiver diante do alvo, tornando-a um projétil flamejante. Isso ativará o switch e fará com que o corredor por onde você acabara de vir



se enrole. Na volta, caia pelo buraco no chão...

Esta área pode parecer impossível de se resolver à primeira vista, mas não é. O teto cai, mas há uma série de buracos que criam áreas seguras para você ficar. Dessa forma, faça o seguinte: corra com tudo até o switch, ficando sobre ele para liberar a saída e ficar protegido, uma vez que haverá um buraco sobre você. Quando o teto estiver subindo, corra para o baú. Você estará seguro e, além disso, conseguirá algumas flechas. Cuide das Skulltulas usando o seu Hookshot para não perder tempo. Saia rapidamente pela porta.

Veja a figura da Poe. Mas olhe bem e memorize-a. Agora, atire uma flecha contra o quadro, fazendo com que blocos caiam do teto. Neles existem figuras. Você deve montá-las (empurrando ou puxando os blocos) seguindo o quadro, no limite de 60 segundos. Se você falhar, as peças serão reembaralhadas e você deverá tentar novamente.

Quando você finalmente conseguir, você enfrentará a Poe Sister Amy. Use as mesmas técnicas de antes. Quando a porta for destrancada, atravesse-a, voltando ao hall principal. Sem mais portas, corra para o centro da sala.

Mas você ainda precisa enfrentar a última irmã, Meg. Ela vai se dividir em quatro e circular você. Somente a verdadeira recebe dano quando atingida pelas flechas. Somente aquela que der uma rodadinha rápida é a verdadeira. Rapidamente mire com Z e dispare! Após alguns disparos ela estará destruída. Um elevador aparecerá na plataforma. Hora de descer!

Agora, isso pode parecer estranho, mas... Hmm... Você deverá empurrar a parede. Com isso, *todas as paredes* irão rodar. Vá mudando as passagens e acionando os switches e pegando os itens, até chegar à sala do chefe. Apenas não se esqueça de trazer consigo uma boa quantidade de flechas.

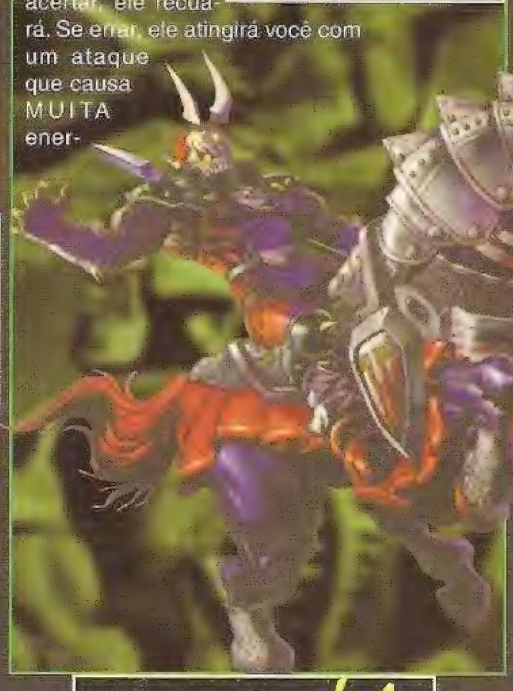
Evil Spirit From Beyond

PHANTON GANON

Aparência: Um fantasma de Ganondorf em seu glorioso corcel negro. A sala é circular, com quatros de todos os lados e alguns arbustos, com itens.

Ataques: Arremesso de rajadas de energia

Modus Operandi: Ok, se conselho fosse bom, ninguém dava, vendia. Mas seria uma boa idéia aceitar ESTE conselho: traga várias fadas em seus potes. Sem prática, você será acertado VÁRIAS vezes... Fique ao centro da sala, mirando com o Fairy Bow. Vá observando as pinturas. Quando uma delas estiver cercada com uma aura púrpura ao seu redor, significa que Ganondorf aparecerá dali. Adiante-se e atire uma flecha nele, que virá cavalgando com seu corcel de dentro do quadro. Se acertar, ele recuará. Se errar, ele atingirá você com um ataque que causa MUITA energia... Mas você pode evitar esse ataque caso se mantenha parado assim que entrar no campo de batalha (em outras palavras, ficar diante do portão que se fechará). Depois de três acertos, ele se livrará do cavalo e começará a flutuar acima de você. Mire com Z e desembainhe sua Master Sword. Quando ele atirar uma carga em você, rebata-a com sua espada. Algo como baseball, sabe? Algumas vezes, ele rebaterá de volta para você, o que obrigará uma segunda tentativa. Isso pode levar até alguns minutos, como numa partida de tênis, mas uma hora um dos dois tem de errar... E esperamos que não seja você, pois o dano é MUITO alto... Quando ele errar, cairá ao chão, atordoado por um tempo... Aproveite para sacar sua arma mais forte (a Big Goron's Sword, de preferência) e correr na direção do oponente, acertando-o com tudo que tiver. Depois de cerca de dez acertos ele já era...



Vença-o para salvar Saria, que se revela uma das seis sábias. Ela lhe entrega o segundo dos medalhões, o Forest Medallion! Volte ao Temple of Time...

Coletando o 3º Medalhão

TEMPLE OF TIME

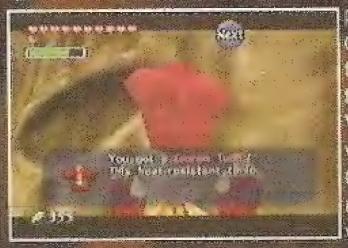
Itens para Achar: Prelude of Light

Vá para o altar, onde Sheik estará esperando. Ele ensinará a você o Prelude of Light e dirá que você pode, a qualquer momento, regredir no tempo até o momento em que você tocara na Master Sword. Basta colocar a espada novamente em seu lugar de repouso... Mas não faça isso. Ainda há muito o que fazer no futuro...

GORON CITY

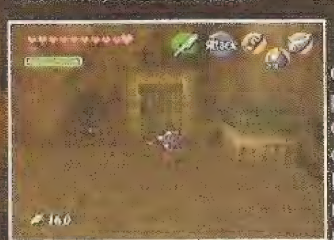
Itens para Achar: Goron Tunic, Bolero of Fire, Entrada para o Fire Temple

Todos os Gorons desapareceram, exceto um deles, que rola como um louco no terceiro andar. Atinja-o com uma bomba (coloque uma delas em seu caminho e corra para longe) para que ele lhe dê ouvidos. Ou, ao invés disso, faça o seguinte: sabia que suas flechas são capazes de explodir bombas? Bem, assim sendo, fique em algum lugar que dê uma boa visão das Bomb Flowers que dão caminho para o Big Goron. Quando o goron passar por ali, dispare contra as Bomb Flowers. Elas explodirão e atingirão o pequeno goron, funcionando da mesma forma que uma Bomb. Ao falar com ele, você descobrirá que é filho de Darunia e se chama Link (ou Zé, ou Luizão, ou qualquer outro nome que você tenha colocado em seu personagem). Informa que Ganondorf libertou o dragão de fogo Valvagias, fera aprisionada pelos descendentes de Darunia no Fire Temple, e que todos os adultos foram tentar selar Valvagias novamente. Como nenhum deles voltou até agora, ele pede para que você vá até o templo e salve a todos. Para ajudar, ele lhe dará a Goron Tunic, que resiste ao fogo e garante a você tempo ilimitado no templo (e só impressão ou isso está começando a parecer com Super Metroid? Assim, com armaduras que resistem ao fogo e acabam com o limite de tempo... Umas Varia Suit / Goron Tunics...). Você pode até mesmo comprar uma destas antes, mas ela é bastante cara. 200 Rupees e ela é sua. Desça as escadas e vá à sala do rei, como seu chará informou. Lá, puxe a estátua e você encontrará um atalho para a Death Mountain Crater, sem precisar subir toda a montanha. Cruze a ponte quebrada com a ajuda do Hookshot, encontrando Sheik em seguida, que ensinará a você o Bolero of Fire, mais uma música para a sua coleção. Entre no Fire Temple pela grande escada...



FIRE TEMPLE

Itens para Achar: Map, Compass, Megaton Hammer, Fire Medallion



Suba as escadas através da porta esquerda. Depois da conversa com Darunia, salte nas plataformas à esquerda. Você encontrará um switch. Pise nele e liberte o Goron. Fale com ele, recebendo uma Small Key no baú de sua cela. Agora retorne à entrada do lugar, através da porta à direita dessa vez. Cruze a ponte até a plataforma de madeira à direita da porta trancada. Logo você encontrará um muro com uma estranha parte.. Estoure-a com uma bomba e encontre uma cela com um Goron. Liberte-o e pegue a Small Key. Agora saia do túnel, cruze a câmara até chegar a uma porta com um bloco azul diante dela. Atravesse a porta. Outro Goron com uma Small Key. Com as duas chaves, destranque a porta além da ponte de madeira.

Atravesse a rampa e escale a grade próximo ao pilar da direita. Salte no pilar, tendo em vista os Keese. Empurre o bloco sobre o pilar de fogo, fazendo com que este suba quando o buraco entrar em erupção. Use seu novo elevador para chegar à área superior, onde há uma porta trancada. Use sua última Small Key nela. Suba as plataformas, matando as Torch Slugs, saltando em seguida para a área adjacente. Empurre o bloco para fora da plataforma e, em seguida, desça e puxe-o para o mais longe que puder. Volte para onde o bloco estava e use a novíssima ponte para chegar à próxima área. Suba na grade. A saída da sala está bloqueada por uma grande chama. Lembra-se do objeto que parecia um diamante ali perto? Se você atingi-lo com qualquer coisa, o fogo desaparecerá por cinco segundos. Aproveite para subir rapidamente a cerca e chegar à próxima área. Use uma bomba pois, além dos

cinco segundos, você terá mais dois ou três até que a bomba exploda, dando a você tempo suficiente para chegar a grade. Agora você estará em uma grande sala-labirinto com pedras enormes girando. Aqui você poderá libertar dois Gorons. O primeiro deles está logo à sua esquerda, acompanhando o muro nesta direção.

Pegue a chave em sua cela e vá atrás do segundo, do outro lado em uma pequena alcova. Pegue mais uma chave. Agora encontre uma porta trancada (próxima de uma das paredes) e atravesse-a. Atinja o com uma flecha no olho próximo ao teto, liberando a porta barrada. Dentro dela, um baú com o Map. Agora vá através da porta trancada.

Nesta sala, uma muralha de fogo vai perseguir você. Portanto, seja rápido. Ignore a porta trancada e siga o caminho até achar um segunda porta. Agora você está no topo do labirinto. A plataforma diante de você, com um Torch Slug, tem uma grande rachadura nele. Navi diz ouvir vozes de Gorons ali. Estoure o lugar com uma bomba e desça pelo tubo. No fundo, um Goron e uma Small Key (você já deve estar cansado disso, não?). Suba as grades para voltar, explorando as demais plataformas. Em uma delas você achará um switch que abrirá uma gaiola próxima, do outro lado do labirinto. Com cuidado, chegue até lá e pegue a Small Key. Somente agora retorne à sala com a muralha de fogo e destranque a porta.

A próxima sala é bastante grande, além de perigosa. Ela parece ser um grande espaço aberto, mas muralhas de fogo se erguem e bloqueiam seu caminho, além de causar um dano considerável se você trombar com elas. Como elas surgem somente quando você se aproxima o bastante delas, é uma boa idéia andar, e não correr, para conhecer o caminho. Vire à esquerda e siga a parede até achar uma porta. Dentro dela, um baú com o Compass. Volte para onde você veio e vá à esquerda, tomando cuidado com os pilares de fogo, morcegos e pedras rolantes.

Destrancada a porta, prossiga pelo corredor com um Goron que você não poderá libertar ainda. Agora você está no lado oposto da sala das muralhas de fogo. O único motivo que impede que você chegue aqui pelo outro lado são as muralhas de fogo que cobrem todo o perímetro! Agora acerte o switch e corra rapidamente para a área antes protegida por uma grande muralha de fogo. A porta aqui é falsa, e atacará a você se você tentar abri-la. Em vez disso, deixe uma bomba perto dela e mande-a para o nada. Atrás está a verdadeira porta. Agora você terá de vencer o Flare Dancer, um carinha bem chato.

FLARE DANCER

Aparência: Duas formas. Uma delas como um dançarino / patinador de chamas (dã...) e outra como uma bolinha preta e fujona.

Ataques: Arremessar chamas em você ou atacá-lo contra o fogo ao centro...

Modus Operandi: Este cara é bem fácil se você saber como lidar com ele. Mire com Z e tente puxar a bola preta ao centro com seu HookShot. Se fizer corretamente, a bola preta estará à sua frente. Atinja-o com sua espada até que comece a fugir. Então, comece a persegui-lo ao redor do pilar central.

Não se preocupe em não encostar nele, pois está completamente indefeso. Acerte-o até que salte para o fogo novamente, tornando-se mais uma vez um dançarino das chamas. Repita o processo até que esteja morto.

Vencido, a chama ao centro desaparecerá, tornando a plataforma um elevador para a área superior. Suba a grade no muro e, de lá, arremesse uma bomba sobre a plataforma para ativar o Diamond Object e desativar as chamas. Suba a grade novamente e saia daí.

Agora você estará em uma sala semi-circular, com um grande buraco ao centro. Suba as escadas e acione o switch. As chamas ao redor do baú acima desaparecerão por um tempo curtíssimo. Use as plataformas próximas à borda do buraco e tente não cair... A queda é looooooonga... Se conseguir fazer isso em tempo, você logo receberá o Megaton Hammer, item que pode servir de arma para Link! Vá para a sua direita para encontrar um estranho bloco com uma cara ao centro. Esma-

Bt@suke

gue-o com o Megaton Hammer e ele cairá, criando um túnel para você. Quebre a estátua com o Hammer para revelar uma porta. Acabe com os Keese então esmague o estranho bloco com uma face. É um switch, que transformará o chão em uma escadaria. No fundo há um switch que não se mantém abaixado. Apenas agarre uma das caixas próximas à entrada e coloque-as sobre o switch.

Amasse a pedra com a face e você cairá em um labirinto com muralhas de fogo. O bloco que caiu servirá como plataforma para uma porta trancada. Aqui há um switch que, como Navi diz, está totalmente enferrujado. Solução? Use seu todo poderoso Megaton Hammer a amasse-o. Agora, corra e salte sobre a abertura. Toque a Song of Time próximo da pedra azul e esta desaparecerá, revelando um segundo switch enferrujado. Acerte-o com o Megaton Hammer, fazendo com que o Goron abaixo seja libertado. Ele dirá que a estátua próxima ao começo tem uma porta atrás dela. Pegue a Small Key na cela e suba na pedra azul, saindo pela porta que você entrou. Vê a plataforma em frente de você? Suba nela e acabe com o bloco com a cara usando o seu Megaton Hammer. Isso não só abrirá o começo da dungeon, mas também criará uma pequena ponte para o chefe!

A estátua que o Goron estava dizendo está à direita das escadas, logo no começo do templo. Transforme-a em pedacinhos usando o Hammer e, em seguida, entre pela porta atrás dela, matando todas as criaturas para liberar a porta. Saia pela porta, evitando os espinhos para enfrentar... Flare Dancer novamente! Ô carinha mais chato... Depois de matar o canalha, a porta se abrirá. O baú que ele deixa possui algumas bombas e nada mais. Saia pela porta, esmague o switch com o Hammer e abra a cela para liberar o Goron. Abra o baú grande azul e amarelo, achando a Boss Key. Vá até a porta que ha na cela, saindo à esquerda das escadas do início. Siga finalmente pela porta à esquerda, onde o rei Darunia estava no início. Se precisar de fadas, vá pela porta da direita e acabe com os potes. Em um deles haverá um Fairy!

Agora você deverá enfrentar o dragão místico, Valvagia.

Subterranean Lava Dragon

VOLVAGIA

Aparência: Um imenso dragão-chinês com vários metros de comprimento. O covil em si é uma ilha de lava seca, com vários buracos e cercada por lava fumegante.

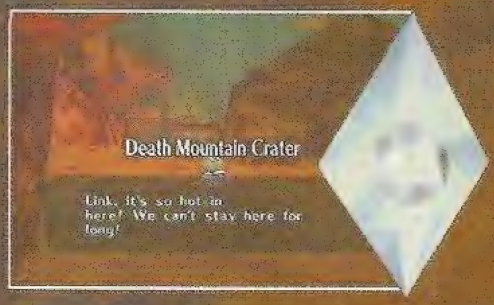
Ataques: Morder, derrubar pedras e cuspir fogo.

Estratégia: Existem vários buracos nesta sala, cheias de lava. Valvagia vai sair de um desses, fazendo um de seus três ataques (o até mesmo todos de uma única vez, caso já tenha recebido dano alevado). Algumas vezes isso ficará parecendo aquele joguinho de acertar com o martelo na toupeira do buraco. Mas há uma diferença. Val é muito esperto e pode mudar o buraco em que aparecerá no último instante, fazendo com que você vague à toa umas quatro ou cinco vezes! Pode acontecer também dele sair com tudo e começar a voar. Se isso acontecer, apenas desvie das pedras (você pode usar seu escudo, também) ou das baforadas (para evitá-las apenas corra atrás do rabo do dragão). Quando ele colocar a baceça para fora do buraco, amasse sua cabeça com o Megaton Hammer. Isso o deixará grogue por alguns segundos. Se for rápido, você ainda poderá atingir sua cabeça algumas vezes. Você também pode atingi-lo enquanto estiver no ar, usando flechas ou seu Hookshot.

Depois de matá-lo, pegue o Heart Container e entre na luz azul, encontrando Darunia, o rei dos Gorons e terceiro sábio do Fogo, que lhe entregará o Fire Medallion.

It@suke

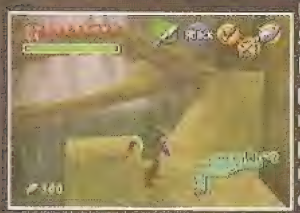
Coletando o 4° Medalhão



DEATH MOUNTAIN CRATER

Itens para Achar: Double Magic Meter

Depois de voltar do Conselho dos Sábios, retorne ao local onde você começara mas, ao invés de seguir em frente, vire à esquerda. Destrua as pedras com Megaton Hammer e continue nesta direção. De repente, Navi voará para uma série de pedras e começará a piscar em verde. Esmague-as e entre no templo. Toque a Zelda's Lullaby sobre o emblema da família real e outra Great Fairy (com as mesmas características das demais...) dobrará seu medidor de magia. Agora você deverá ir até o Zora's Domain. A melhor forma de fazer isso é tocar a Prelude of Light para chegar ao Market e, de lá, usar a Epona's Song para chamar Epona e correr para o Zora's Domain. Ou você pode descer toda a montanha... Quando chegar lá, toque o Zelda's Lullaby para abrir a cachoeira.



ZORA'S DOMAIN

Itens para Achar: Entrada para a Ice Cavern

Este é um dos lugares que mudaram bastante... Em vez de água corrente, tudo estará CONGELADO... Só gelo, água em estado sólido... Até mesmo o rei Zora estará confinado dentro de um bloco de gelo. Saia logo para o Zora's Lake. Uma vez lá fora, salte sobre as plataformas de gelo até chegar à caverna de gelo...

ICE CAVERN

Itens para Achar: Map, Compass, Blue Fire, Iron Boots, Serenade of Water

Esta não é exatamente uma área normal e nem um Dungeon. É uma mistura de ambos. Esta é uma espécie de passagem para o Water Temple um pouco mais complicada. Vá adiante até você encontrar a primeira sala onde você deverá derrotar todos os Freezeerds para abrir a porta. Cuidado com as lâminas que circulam a sala. Vá pela porta, onde você deverá coletar todos os Silver Rupees. Isso é bastante simples se não fosse a lâmina rotatória no centro da sala. A maioria delas está próxima às lâminas, e uma delas está escondida atrás de uma parede de estalagnites, juntamente com uma Gold Skulltula. Uma delas está próximo à saída, mas você precisa saltar da plataforma, tomando cuidado para não cair sobre as lâminas. Depois de tudo, saia pela nova porta aberta, seguindo pelo corredor até uma grande sala. Primeiro, mate todas as criaturas e aproxime-se do Blue Fire, enchendo TODOS os seus potes com ele. Use um nas estalagnites vermelhas (pegando o Map no baú) e encha-o novamente. Agora retorne à sala da hélice de gelo.

Você notará que duas partes da parede estão cobertas por gelo vermelho. Derreta-as com o fogo azul, chegando a uma sala sem saída e outra com uma tocha de Blue Fire. Reponha seus potes, pegando o Heart Container e o Compass. Encha-os novamente e vá para a outra passagem coberta com gelo normal...

Esta sala é um pouco complicada. Você deverá coletar todos os Silver Rupees em um certo limite de tempo. Basicamente você deverá empurrar o bloco de gelo contra as estalagnites, subindo nele quando necessário. Um deles necessita do Blue Fire para que o gelo vermelho seja derretido. Apenas lembre-se que, se você empurrar um bloco de forma errada, você pode empurrá-lo para um dos buracos. Isso fará com que outro surja como mágica. Uma vez que a porta estiver destrancada, você deve fazer um último bloco brotar na posição original para empurrá-lo contra o "círculo de pilares". Suba até encontrar uma porta, mas tenha certeza de ter pelo menos dois Blue Fire.

Um grande bloco de gelo vermelho bloqueia seu caminho. Depois de usar o Blue Fire, você terá de enfrentar uns White Wolfos. A única diferença ente eles e os Wolfos normais é a cor. Portanto, execute os mesmos procedimentos de antes.

It@suke

A recompensa por esse árduo trabalho? As Iron Boots! Em seguida, Sheik aparecerá, ensinando a você o Serenade of Water, que levará você para o Lake Hylia. Mas não o use ainda. Use as Iron Boots e caia no buraco de água atrás da arca. Se você precisar de algum Blue Fire, volte à sala da grande hélice para recarregar a quantidade de potes cheios. Agora saia e vá ao Zora's Domain.

ZORA'S DOMAIN

Itens para Achar: Zora's Tunic

Use um Blue Fire no King Zora e ele agradecerá, dando a você um Zora Tunic, que permite a você ficar longos períodos de tempo embaixo d'água. Ele dirá também que a princesa Ruto foi até o Water Temple para tentar resolver a situação. Só então toque a Serenade of Water para chegar ao Lake Hylia, que não foi congelado.

LAKE HYLIA

Itens para Achar: Entrada para o Water Temple

Equipe-se com as Iron Boots e o Zora's Tunic antes de entrar na água. Comece a caminhar por alí e logo você encontrará a entrada para o Water Temple. Atinja o Switch azul com o Hookshot para abrir a porta.

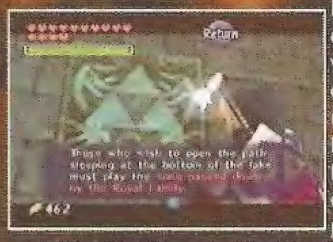
Força! Força! Vou tapar a paginação!

WATER TEMPLE

Itens para Achar: Compass, Map, Longshot, Water Medallion

Este é um dos mais confusos locais do game. Siga exatamente os passos listados, portanto. Coloque a Iron Boots e afunde até o fundo. Va até a entrada com duas tochas, sendo uma em cada lado. Lá você encontrará a Princesa Ruto em todo o seu esplendor. Aliás, como diabos uma menininha daquelas virou uma mina desse naipe? E nadando como os demais Zoras sarados, sem roupas... Desse jeito ela nem parece mais tão chata... Mas, voltando ao assunto, ela dirá que vai se casar com você (e isso lá é ruim?). Depois, dirá que você precisa acabar com o chefe daqui para libertar o pessoal de Zora's Domain.

Em seguida, ela pedirá para você segui-la caminho acima, tirando as botas. No topo há um símbolo da Triforce na parede. Toque o Zelda's Lullaby para abaixar o nível da água até o fundo. Mas, antes de cair, entre pela porta próxima. Derrote todas Spiked Balls usando o Hookshot. Um baú aparecerá, contendo um Map! Só agora retorne ao buraco.



Há duas maneiras de acender as tochas e abrir a porta. Atirar uma flecha através da tocha já acesa ou usando a Din's Fire. De qualquer forma, abra a porta. Mate todas as conchas atirando bem dentro de suas bocas com o Hookshot. Quando todos estiverem mortos, um baú aparecerá. Dentro dele, uma Small Key. Agora vá para a área principal deste dungeon.

Se você quiser alguns itens, siga para a esquerda da passagem. Se você quiser apenas continuar, vá para o outro lado desta sala. Suba o bloco e empurre a pedra o mais longe que puder ir. Suba nela e empurre a outra pedra até o final. Quando ela cair, use suas Iron Boots para afundar e chegar à próxima área. Você vai querer matar os Tekitite antes de explorar esta sala. Atinja o Diamond Object e o pilar de água vai subir. Use-a como plataforma rápida para saltar para o outro lado. A próxima sala possui uma grande piscina com várias quedas d'água e uma forte corrente ao redor. Dentro d'água, você verá um grande cano. Quando você estiver próximo da parte mais alta, ative suas Iron Boots para enfrentar as correntes e caia na piscina. Agora, vê o Diamond Object na boca da estátua Dragon? Acerte-o com Hookshot, e a porta próxima se abrirá. Contudo, para chegar lá, você precisará usar o Hookshot e atingir a mira na parede. Para desviar das conchas, tire as Iron Boots e flutue para a próxima sala. Você encontrará uma Small Key. Retorne à área principal.

No meio da sala há uma torre, certo? Bem, pelo menos é o que parece, desde que você tenha uma chave. Lá dentro, você precisa correr para o último dos blocos e usar seu Hookshot

para se prender no alvo mais próximo, à sua esquerda. Toque a Zelda's Lullaby perto do símbolo da Triforce e eleve o nível da água até a metade. Perceba que um dos blocos também se elevará. Use a Iron Boots e caia na entrada secreta abaixo da plataforma que subira.

Ao final dele há um Diamond Object. Atinja-o com o Hookshot. Aliás, esta é a única coisa que você pode fazer para atingi-lo, uma vez que é o único item que funciona embaixo d'água. Mate os inimigos que caem para destrancar o portão. Dentro da sala há uma Small Key. Agora você tem duas Small Keys. Volte para a torre, e saia pela única porta. Coloque as Iron Boots e volte à área onde a princesa Ruto estava. Quando você chegar aqui, tire-as e flutue, chegando à sala na metade da subida. Note a rachadura na parede. Use uma bomba para encontrar mais uma Small Key! Volte até a sala principal...

Com a água na metade, você poderá acessar um túnel com alguns potes. Após alguns tiros com a Hookshot, você encontrará um baú cercado por água. Para se livrar disso, fique próximo a ele e atire uma flecha no Diamond Object. O tempo acaba em cerca de três segundos, o que impede você de usar sua espada para fazer isso. Dentro dele você encontrará o Compass! Volte novamente ao salão principal...

Do outro lado, ainda com a água à média altura, você encontrará uma porta trancada. Abra-a, usando uma das suas três Small Keys. Fique sobre o pilar de água até que um Tekitite salte sobre você. Saia daí e mate o bicho. Agora fique novamente sobre o pilar e acerte o Diamond Object com uma flecha. Isso levará você até uma outra sala. Toque a Zelda's Lullaby próximo do símbolo da Triforce para elevar a água até o ponto original. Agora, perto de você há uma porta trancada. Cruzando o hall, há um túnel. Entre nele e puxe o bloco até que ele caia em um pequeno buraco. Agora destranque a porta.

Nesta sala não existem puzzles, mas sim ação! Apenas caia em uma das plataformas que descem e use seu Hookshot para subir na próxima plataforma que desce. Suba até encontrar uma porta trancada, onde você deve usar sua última chave. Você se deparará com um Diamond Object ao centro da sala. Acerte-o com seu Hookshot, fazendo com que a água suba, bem como a estátua de dragão no canto oposto ao seu. Suba nela usando o Hookshot no alvo em sua barriga. Em seguida, acerte novamente o Diamond Object para abaixar o nível da água e o dragão. Use o Hookshot no alvo na parede e suba em sua cabeça. De lá, acerte novamente o Diamond Object para elevar a água e a cabeça sob você (Hmmm...). Vá fazendo isso, de dragão em dragão, até chegar à próxima sala. Lá, mate os Tekitites, então passe por cima dos espinhos no chão usando o Like Like como alvo para o HookShot.

Na próxima área você enfrentará Dark Link.

DARK LINK

Aparência: Igual ao Link... Mas escuro e sem textura!

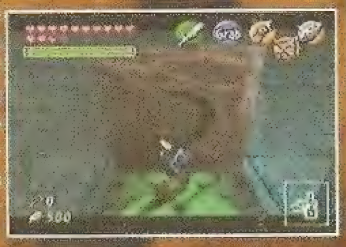
Ataques: Ataque com a Dark Master Sword.

Modus Operandi: Ok, esse parece ser um pouco impossível de se vencer. Bloqueando todos os seus ataques, saltando sobre sua mão e atacando-o caso você realize uma estocada... Mas nada é realmente impossível. Nem vencer a você mesmo. Use seu escudo para bloquear seus ataques e, no exato momento em que ele começar a atacar com sua espada, use Z + A. Se você fizer corretamente, atingirá seu oponente. Do contrário, ele contra-atacará de uma foema que você não vai gostar. Se tiver magia sobrando, use Din's Fire para um trabalho mais rápido e sem dor.

Vencendo-o, vá para a nova sala e pegue o Longshot dentro do baú. Com isso, você pode ir DUAS VEZES mais longe que seu velho HookShot. Atrás da arca há um bloco azul. Desapareça com ele, tocando a Song of Time, e entre no buraco. Agora você está diante de um rio. E, dentro dele, Navi aponta algo, enquanto vários redemoinhos podem sugá-lo para a morte. A melhor (para não dizer mais rápida) forma de se passar por eles é nadando como um louco! No final há um olho na parede. Fique na beirada mais próxima e atinja-o com uma flecha. Com isso, as grades se abrirão, revelando um baú. O tempo é curto. Use seu Longshot no alvo para chegar lá rápido. Você conseguirá mais uma Small Key. Para sair, caia no buraco atrás dele que leva a uma área já explora-

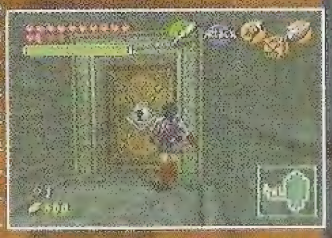
da. Volte para o hall principal.

Agora precisamos voltar o nível da água até a metade. Se você esqueceu de como fazer isso, desligue o video-game e bata sua cabeça contra a parede umas cem vezes, repetindo "Eu preciso de um cérebro maior! EU PRECISO DE UM CÉREBRO MAIOR!". Depois que fizer isso (baixar o nível da água, e não bater a cabeça na parede...), procure por um olho que barra uma das portas. Atinja-o com uma flecha e, rapidamente, use o Longshot no alvo. Isso só dura cerca de cinco segundos. Uma vez lá, você encontrará um bloco que você puxou para dentro do pequeno buraco no início da dungeon. Empurre-o até parar, e continue em frente para conseguir mais uma Small key no bau. Volte novamente para a área principal!



Mergulhe para o fundo e vá pelo túnel que leva a uma área cheia de espinhos, próximo à depressão no solo, em frente à torre. Uma vez aqui, use o Longshot para se livrar dos espinhos. Agora abra a porta trancada, usando a última chave... Mate todas as Tektites desta área para evitar problemas. Agora cruze com cuidado a água. Na próxima sala, mate todos os Stingers. Agora vê as partes na parede que parecem engraçadas? Exploda-as! Dentro você encontrará um bloco. Nesta sala ainda existe um switch que não fica acionado. Empurre o bloco até o switch. A água subirá, levando-o até a saída.

Mate os Teketites com flechas antes de atravessar o abismo. Em seguida, acione o switch e use os pilares de água como plataformas. Passando a porta, você verá uma cachoeira que solta algumas pedras numa sala anterior. Depois da primeira grande pedra passar, pule perto da cachoeira e equipe as Iron Boots, chegando a uma nova porta. Use sua última porta para destrancar a última porta normal. Você encontrará a BOSS KEY no bau. Atrás dele, dois potes, ambos com fadas. Aproveite para renovar seu estoque. Volte até o hall principal.



Eleve a água até o ponto mais alto e volte até o ponto mais alto da torre. Você avistará um alvo de Longshot em uma estátua roxa. Chegue até lá e pegue mais algumas fadas nos potes. Você finalmente chegará à porta do chefe. Mas há um problema... No caminho existem quatro espinhos ambulantes que podem causar muito dano a Link. Parece fácil de se passar? Errado. Elas estão dispostas de uma forma que você não conseguirá parar de correr! Será necessário ajudar várias vezes com o direcional para conseguir passar.

Depois de tudo isso, você deverá enfrentar o chefe para libertar o Zora's Domain!

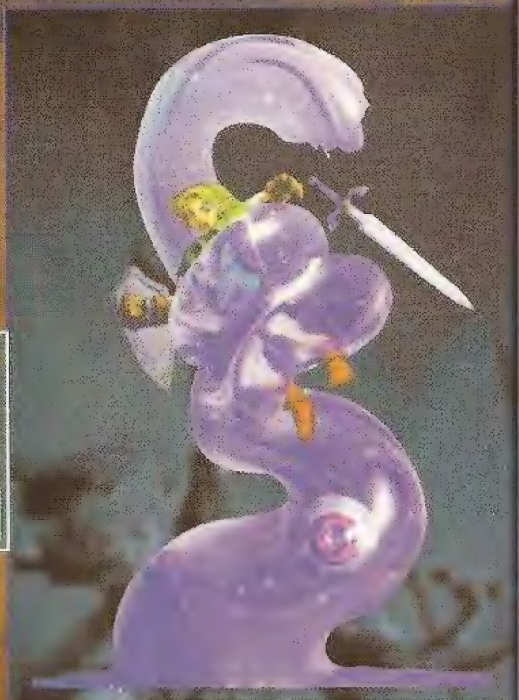
Giant Aquatic Amoeba

MORPHA

Aparência: Uma pequena bola vermelha do tamanho da cabeça do Link.

Ataque: Transformar água em tentáculos que podem esmagar você!

Modus Operandi: Para um carinha tão pequeno até que ele tem muita força! Existem várias formas de se matá-lo. Assim sendo, vamos a elas. Ele não formará um tentáculo na água até que ele tenha a chance de cair na água. Então, atraia-a para fora da água com o Longshot e prenda-o contra a parede, batendo sem dó. Outro método é puxá-lo com o LongShot e bater até que ele volte para a água. Mas o nosso preferido é o uso da magia Din's Fire no tentáculo, pois ele evaporará e deixará Morpha completamente vulnerável. Use o LongShot e bata até cansar! Quando um segundo tentáculo for formado (quando ele estiver à beira da morte), Din's Fire torna-se melhor ainda. Depois de alguns acertos, a bolinha explodirá.



Além disso, a princesa Ruto dará a você... O medalhão! Isso mesmo! Ela também é uma das Sábias!

Coletando o 5º Medalhão

LAKE HYLIA

Itens para Achar: Fire Arrow

Agora você estará sobre a ilha com

uma placa. Ela fala sobre atirar na luz da manhã. Espere até que amanheça e faça exatamente isso: atire no sol com seu arco e flecha. Uma Fire Arrow cairá dos céus. Recolha-a, podendo agora usar flechas de fogo para acender tochas e causar dano (uma vez que elas explodem ao atingir o alvo).

KAKARIKO VILLAGE

Itens para Achar: Entrada do Well

No passado, como criança, saia do mercado e vá para esta pacífica vila. Agora, vá para o moinho e fale com o homem do realejo. Em seguida, toque a Song of Storms para ele, drenando o poço fora dali e fazendo o moinho enlouquecer. Vá engatinhando pela passagem dentro do poço para chegar a um dungeon...

BOTTOM OF THE WELL

Itens para Achar: Lens of Truth

Depois de derrotar a Giant Skulltula, siga à direita, na direção da parede. Continue em frente, contra a parede. Você acabará descobrindo que é um muro falso, chegando a uma grande sala. Caia na água e siga a corrente. Logo você encontrará o símbolo da família real. Fique sobre ele e toque a Zelda's Lullaby. A água vai baixar, permitindo a você explorar vários novos pontos. Há uma grande alcova nesta sala, com duas passagens. Uma delas barrada, e outra não. Siga por aquela não barrada até alcançar uma nova sala, contendo uma 'Dead Hand'.

DEAD HAND

Aparência: Uma criatura de aparência mórbida. Sua cabeça parece um crânio cheio de carne podre cobrindo algumas partes. Nada de músculos ou ossos, somente a massa disforme... Na sala você ainda encontrará quatro outras mãos, que agarrarão sua cabeça se você se aproximar muito.

Ataque: Mordidas.

Estratégia: Seja agarrado por uma das mãos e comece a mexer o direcional para todos os lados, apertando A até que ele o solte. Isso atrairá Dead Hand. Quando ele parar para mostrar sua cara feia, saque sua espada e desça os golpes mais fortes que tiver. Isso fará com que ele dê meia volta e fuja. Não o siga, pois ele causará uma explosão quando se enterrar novamente, causando dano elevado a você caso esteja próximo. Repita isso até que ele esteja morto.

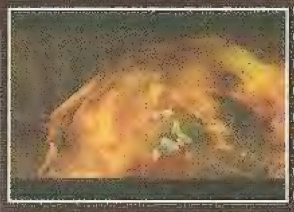
Você conseguirá a famosa Lens of Truth! Use-a para encontrar um Golden Rupee dentro de um baú invisível. Explore o resto do lugar também para achar algumas coisinhas interessantes.

Volte ao Temple of Time e pegue novamente a Master Sword para voltar ao futuro...

KAKARIKO VILLAGE/SHADOW TEMPLE ENTRANCE

Itens para Achar: Nocturne of Shadow, entrada para o Shadow Temple

Entre na cidade de Kakariko pelo Hyrule Field, e não pela Death Mountain. Você verá Sheik ser derrubado por um ser invisível, que também dará conta de Link. Depois disso, ele ensinará a Link uma nova música, a Nocturne of Shadow. Use-a para se transportar para a entrada do Shadow Temple, atrás do cemitério. Você encontrará uma quantidade enorme de tochas apagadas. E você precisa acendê-las todas de uma só vez. Como faz isso? Fique no centro do círculo de tochas e use a Din's Fire (você pegou ela, não? Não!? Bom, então volte um pouco e vá pegá-la. Nós esperamos por você...), acendendo a todas e fazendo a entrada se abrir.



SHADOW TEMPLE

Itens para Achar: Compass, Map, Hover Boots, Shadow Medallion

Só um toque: você precisará MUITO da Lens of Truth nesta dungeon, a não ser que você saiba onde estão TODOS os itens e passagens invisíveis.

Vá em frente e atravesse o buraco logo após a curva com o LongShot. A partir daqui, use a Lens of Truth, para poder ver através da parede com uma cara. Você chegará a uma sala com várias caras. Procure pela parede falsa usando a Lens, passando por outro corredor.

Mate os ReDead e os Keese para você receber o Map! Agora volte para a sala com centenas de faces laranjas para encontrar mais uma passagem. Cedo ou tarde

It@suke

você enfrentará o Dead Hand. Vença-o para receber as Hover Boots! Volte à sala com muitas caras azuis e uma estranha estátua de pássaro ao centro.

A inscrição alí diz para "Fazer com que o bico aponte para a caveira da verdade". Para tanto, use a Lens of Truth e você descobrirá que a maioria das caveiras na sala é falsa, exceto uma. Vire a estátua na direção desta caveira verdadeira. Quando fizer isso, a porta próxima do outro lado do abismo, se abrirá. Use suas novíssimas Hover Boots para chegar lá. Há três caminhos a se seguir agora. Em frente (somente acessível após explodi-la), esquerda e direita (ambas invisíveis). Vá pela esquerda primeiro, coletando todos os Silver Rupees e evitando as lâminas rotatórias das duas estátuas (você pode usar sua cambalhota para passar sob elas). Você conseguirá uma Small Key por seus esforços. Agora volte à sala das bifurcações e siga pela esquerda. Mate as duas Mummies e você receberá o Compass. Finalmente, exploda o caminho da frente e abra a porta trancada.

Agora atravesse o longo corredor. Cuidado com as Giant Skulltulas que cairão aos montes do teto, causando péssimas surpresas. Ao fina da descida, você encontrará uma grande sala. Desvie das guilhotinas e use as Hoverboots para chegar à plataforma que sobe e desce guiando-se pela corrente. Não se esqueça de usar a Lens of Truth para enxergar algumas plataformas. Agora use suas HoverBoots para cair sobre a próxima plataforma quando esta em seu ápice.

Complete os Silver Rupees para destrancar a porta. Difícil? Não. É mais fácil que dormir na aula de física... Desça o corredor para encontrar vários espinhos descendo do teto. Se for direto e uma dessas cair sobre sua cabeça, você terá de voltar e tentar novamente. Para passar ileso, use a Lens of Truth para encontrar um bloco escondido atrás de uma parede falsa. Puxe-o e use como "guarda-chuva". Empure-a até impedir que o segundo lance de espinhos desça. Quando isso acontecer, vá para o outero lado e comece a puxá-lo até o ponto máximo possível. Isso criará uma escada para a área superior. Use as plataformas de espinhos como pontes para chegar ao outro lado, tomando cuidado para não ser atingido pelos espinhos. Do outro lado há um switch que, ativado, faz surgir um baú no lado oposto. Você precisará das Hover Boots para chegar lá. Dentro dele você encontrará outra Small Key.

Suba pelo caminho rochoso à esquerda. Use sua Lens of Truth para encontrar as plataformas invisíveis. Atravesse a porta trancada, usando mais uma vez as Hover boots para chegar até a última plataforma e usar a Lens para ver sua posição (ela se movimenta para os lados). Uma vez que você matar os ReDeads, você achará um baú com um Rupee Azul. Colete todos os Silver Rupees usando suas Lens of Truth para ver os espinhos e os alvos de Longshot invisíveis. Você precisará alinhar seu trajeto na direção de alguns dos Rupees e dos alvos para poder pegar alguns deles. Uma deles também exigirá o uso das Hoverboots na plataforma no canto. Quando todas forem pegas, a porta se abrirá e uma nova sala se revelará.

Suba as escadas e pegue a Bomb Flower e arremesse-a dentro da caveira que roda. Quando ela explodir, uma Small Key sairá de lá. Pegue-a e abra a outra porta, que obrigará a você matar todos os Keese da sala. Volte para a sala anterior. Você pode ver a porta trancada, mas não pode chegar lá. Solução? Use a Lens of Truth para ver o alvo na parede. Chegue lá com o Longshot e abra a porta.

Nesta sala há uma grande número de lâminas ambulantes. Até aí tudo bem... Mas também há ventiladores que tentarão soprar você sobre eles! Coloque as Iron Boots para evitar ser carregado. Depois de um tempo você encontrará uma abertura no chão com uma hélice do outro lado. Acima você verá uma madeira, onde pode enganchar a LongShot para chegar ao outro lado. Dpois, você encontrará uma ponte, com ventiladores de ambos os lados e um olho que atira fogo. Use suas Lens of Truth para achar uma passagem secreta no muro esquerdo. Mas ela está muito longe, mesmo para atingir com as Hover Boots! Como fazer isso? Basta usar uma ajudinha do ventilador atrás de você! Quando estiver em potência máxima, calce as Hoverboots e corra contra o abismo, pousando perfeitamente sobre a plataforma.

Mate as duas Mummies por um baú com Rupees. Em seguida, exploda a pilha de areia próximo à entrada. Dentro você encontrará um baú invisível com uma Small Key, permitindo a você prosseguir! A escada é muito alta para ser alcançada. Portanto, puxe e empurre o bloco contra ela para alcançá-la. Lá você encontrará um barco, com o símbolo real a bordo. Toque a música de Zelda, faznendo com que o bote comece a velejar. No caminho você lutará com alguns Stalfos. Ao final, questão de vida ou morte: o barco baterá, começando a afundar, e você deverá saltar dele a tempo de se agarrar na borda à esquerda. Por fim, atraves-

Jt@suke

se a porta.

Esta nova sala é um grade labirinto com muros invisíveis (exceto para a Lens of Truth), cheia de Floormasters. Existem três portas. Atrás de uma delas, três caveiras rolantes, de onde você pode conseguir alguns bons itens. Outra delas possui uma grande quantidade de sangue. Use as Lens p[ara achar o Floormaster aqui. Mate-o, receba a Small Key. Na última delas, dois muros de madeira que estão prestes a explodí-lo. Apenas use a Din's Fire para queimá-los. Mate os dois ReDeads por alguns Rupees. Então abra o baú amarelo e azul, pegando a carteirinha da escola.

Agora que você tem de chegar ao outro lado. Vê a estátua rodeada por bomb flowers? Atire uma flecha (normal mesmo) nelas para que elas explodam, fazendo com que a estátua caia e forme uma ponte para o outro lado. Destranque a porta e use a Lens of Truth para ver a plataformas invisíveis. Não tente saltar. Ao invés disso, use suas Hoverboots e cruze os espaços entre eles, correndo. Você logo atingirá a porta do chefe. Tire as Hooverboots e entre.

Phantom Shadow Beast

BONGO BONGO

Aparência: Um grande busto com um imenso olho vermelho onde deveria estar a cabeça. Além de duas grandes mãos. A arena é um grande tambor que as mãos tocam.

Ataques: As mãos tem uma série de formas de te socar, indo desde tapas até palmas com você ao centro.

Modus Operandi: Esse cara pode ser considerado o primeiro chefe realmente difícil. Você precisa paralizar as mãos para que a cabeça desça e tente te atacar. Só então, na descida, você terá a chance de atingir o olho vermelho e causar dano verdadeiro. Parece fácil, certo? ERRADO! O problema maior é que as mãos não param de atacar você. Quando as duas estiverem longe o bastante, pegue seu Fairy Bow e acerte uma flecha em cada uma delas. Elas ficarão paralizadas, fazendo com que a grande cabeça desça em sua direção. Agora você tem duas alternativas: uma é usar o LongShot para pará-la, atacando com sua espada em seguida; a outra é usar seu Super Swing para atingir o olho e causar mais dano. Você precisará de pelo menos uma fada. E com uma Big Goron's Sword isso será bem mais fácil.

Depois de matá-lo, Impa, a babá de Zelda, é libertada e revela sua natureza de Sábia. Receba o Shadow Medallion!

Coletando o 6º Medalhão

GERUDO VALLEY

Itens para Achar: Entrada para a Gerudo Fortress

Esta área pode ser encontrada pode ser encontrada no extremo oeste de Hyrule Field. Cruze a ponte quebrada usando Epona em sua velocidade máxima, ou mesmo com o Longshot, no alvo sob os trapos acima da ponte. Explore a área para conseguir dois Heart Pieces (um atrás da cachoeira e outra do outro lado do penhasco). De acordo com o carpinteiro, todos os seus assistentes abandonaram-no, seguindo para a Fortaleza, uma vez que o "trabalho não era muito legal..". Assim, siga em frente e logo você encontrará a...

GERUDO FORTRESS

Itens para Achar: Quatro Carpenters, Gerudo Membership Card

Suba e deixe um dos guardas ver você. Dessa forma você será jogado em uma cela sem uma saída aparente. Olhe para cima e você avistará um alvo para o Longshot. Use-o para sair daí. Em seguida, desça e siga em frente, avistando uma porta à esquerda. Contudo, há uma guarda próxima. Se você passar pela linha de visão dela você será colocado de volta na cela. Existem três formas de se passar desta parte. A mais fácil é dar uma boa flechada na cabeça dela, derrubando-a. Outra forma é paralisá-la com o Longshot (que ficarão azuis por algum tempo, como os inimigos normais) e então correr para passar a espada nela. Ou mesmo... Encontrar uma forma de passar por trás dela. O quer que você faça, desça pela porta diretamente à sua esquerda.

Fale com o homem na cela para saber como diabos ele foi colocado aí... Então você será atacado por uma (até bonitinha) Gerudo Guard! Ela usa duas espadas, podendo se mover de uma forma que faria qualquer guerreiro molhar as calças de medo! A melhor forma de se livrar dela é mirar com Z e circulá-la, usando a esquiva para desviar de seus golpes e atacando com a sua espada. Você também pode ir para longe dela (mas não o bastante para quebrar a mira) e, assim que ela vier correndo em sua direção, esquivar para os lados. Dessa forma, ela estará de costas para você. Aproveite (hehe...) para

Bt@suke

descer a espada nela (hehehe..). Se você for atingido muitas vezes, você será jogado novamente na cela, pra aprender a não sem molenga. Assim que você vencê-la ela desaparecerá, deixando uma Small Key use-a para libertar o cara da cela. Fale com ele pra que saia da fortaleza, saindo da sala em seguida.

Vá à esquerda, pelo túnel. Um vez dentro, siga para à direita e veja a guarda até que ela faça a curva no corredor.

Assim que isso acontecer, corra e entre na primeira bifurcação que você encontrar. Vá seguindo a parede e apagando as guardas com suas flechas, seguindo pelas portas que elas estavam guardando. Você encontrará outra cela com outro go do dentro. Re pita exatamen te os mesmo procedimento da cela anter or, pegando chave e libe tando-o. En seguida, você verá umas trepadeiras por onde você poderá descer e chegar a uma porta.

Outra cela, outro gordo marceneiro e outra bela lutadora. Liberte-o, saia pela porta que você entrou, suba as trepadeiras e entre pela porta à esquerda de Link.

Com cuidado, vá seguindo pelo canto da parede até avistar duas guardas. Use algumas flechas e derrube-as. Apenas tome o cuidado de não ser tão apressado, uma vez que uma terceira guarda espera próximo ao outro muro. Se você já estiver na sala e ela começar a vir em sua direção, apenas salte para trás de algo e pressione R para se abaixar. Depois, use seu arco para terminar o serviço. De qualquer forma, cruze a sala e suba a rampa, passando pela porta. Desça para a área inferior, à direta de Link, encontando mais uma porta. Antes de entrar, você pode pegar o Heart Piece usando seu Longshot no baú no teto. Uma vez lá dentro, role na direção da caixa à sua frente e prepare seu arco para a guarda que fará a curva em sua direção a qualquer momento. Vá em frente e salve o quarto carpinteiro.

Uma mulher aparecerá, dizendo que você possui grande qualidades de ladrão para um homem. Por isso, ela lhe dará o Gerudo Membership Card, o que impedirá você de ser jogado na cela novamente! Saia daí, sem se preocupar em ser discreto.

Esta area ainda tem uma série de jogos divertidos que podem render bons itens, como aljavas maiores e tudo mais. Você também pode tentar passar pela Gerudo Training Grounds, conseguindo a Ice Arrow. Ela não é realmente necessária para se terminar o game, mas é um ótimo item. Quando tiver feito tudo que desejar, siga na direção do grande portão fechado. Suba as escadas e fale com a guarda alí. Mostrando o cartão, ela abrirá a passagem para você.

GERUDO TRAINING GROUNDS

Itens para Achar: Nove Small Keys, Ice Arrow

Ah, sim, a dungeon extra que a maioria das pessoas deixam de lado até que terminem o jogo pela primeira vez. Por quê? Por ser uma dungeon que precisa de um certo número de chaves para se atravessar as portas e nem todos tem paciência suficiente para encontrar todas. E, ao contrário do que muitos dizem, você pode pegar as Ice Arrows no labirinto não importando o caminho tomado. Assim sendo, abaixo se segue uma lista de como pegar todas as chaves no labirinto.

Sala 1

Atravesse a porta sob a cabeça de leão, à esquerda assim que você entrar. Você enfrentará dois Stalfos em uma área cheia de areia e lâminas ambulantes, tendo um limite de 1:00 para matá-los. Tente lutar fora da areia, uma vez que ela deixa sua movimentação mais lenta. Depois de mortos, um baú vai aparecer sobre o carpete vermelho, contendo uma Small Key! Vá para a porta atrás dele.

Sala 2

Esta sala é um labirinto invisível, com várias muralhas de fogo e dois buracos que soltam uma série de pedras. A chave não está aqui, mas a saída está bloqueada. Por isso, você terá de coletar todos os Silver Rupees para abrí-la (no período de 1:00). Para pegar aquele acima de você, basta usar o Longshot e mirar no alvo, de modo que você passe pelo Rupee quando subir. O outro está perto da saída, necessitando do uso do Longshot novamente. Para o outro, atrás da muralha de fogo, você precisará encontrar outro caminho e dar a volta nele, evitando as pedras. As outras duas estão próximas ao segundo buraco. Uma delas embaixo e outra perto da elevação. Agora use os Longshot nos alvos e saia da sala.

Na próxima sala você encontrará dois White Wolfos e dois Wolfos normais. Use o Spin Slash para terminar logo esta batalha. Um baú surgirá, com algumas flechas. A porta aqui é falsa, e tentará atacar você se tentar abrí-la. Vê o grande bloco cinza na parede? Se você já tiver as Silver Gauntlets (encontradas no Spirit Temple), você pode empurrá-la para fora de seu caminho. Mas a porta aqui está barrada. Volte para a sala dos Wolfos e use suas Lens of Truth, encontrando

um túnel acima da porta falsa. Use seu Longshot e chegue lá, acionando o switch. Agora a porta estará destrancada.

Dentro desta sala que parece não ter saída, existem três Like Likes! Paralise-os com o Longshot e acerte-os até a morte. O baú sobre o altar é falso, e irá congelar você se você abri-lo. O baú no buraco possui alguns Rupees e, quando você matar todos os Like Likes, um terceiro baú aparecerá, com um Golden Rupee. Use as Lens of Truth para encontrar um baú invisível, contendo a tão procurada Small Key!

Chave 3:

Volte até a sala em que você enfrentou os Wolfos. Volte para o túnel secreto e atravesse a porta alí. Vá pelo canto e você encontrará uma porta bloqueada. Você ouvirá uma voz dizendo para cegar os olhos da estátua. Faça o que ela manda e salte para a plataforma da grande estátua, atirando uma flecha em cada olho (se você demorar demais, os olhos se abrirão novamente). A porta se abrirá e um baú cairá. Pegue a terceira chave dentro dele.

Chave 4:

Com a porta destravada, mas você não conseguirá retornar à plataforma superior, exceto se você cair na lava para volta à porta por onde você entrou. Se já tiver a Scarecrow's Song, você pode usá-la para fazer com que Pierre surge, permitindo o uso do LongShot. Dentro da nova sala há um baú, contendo a quarta Small Key!

Chave 5:

Volte para a sala da estátua e desça para a plataforma dela. Olhe para o muro e você verá uma porta com um alvo de Longshot próximo. Atravesse-a, encontrando uma sala com um baú cercado por fogo, várias grandes estátuas e uma série de oponentes! Primeiro de tudo, mate todas as criaturas. Ao

invés de abrir a saída, você conseguirá um baú com algumas flechas dentro. Agora, use o Megaton Hammer para derrubar as estátuas. Atrás de uma delas, você encontrará um olho. Acerte-o com uma flecha e libere a porta. Atrás de outro, um switch que parará as chamas por um curto período de tempo. Então, corra para o baú e pegue a quinta chave!

Chave 6:

Saia da sala e você estará em um local com lava e alguns Silver Rupees. Para pegar aquela acima de você, use o Longshot no alvo. Dois são encontrados nas plataformas e o último é cercado por fogo. Use suas Hoverboots para chegar até a plataforma mais distante com um switch que, ao ser acionado, desativará o fogo por alguns segundos. Quando todos os Rupees forem pegos, ambas as saídas se abrirão. Mas não saia por elas ainda! No lado direito da sala (da entrada da sala), você verá que Navi fica verde. Toque a Song of Time e alguns blocos azuis surgirão. Suba neles e você encontrará uma chave solitária, sobre o carpete. Obs: Se você pegar o caminho da direita no labirinto das portas, um caminho lateral levará você até este ponto. Dois caminhos para se pegar um item? Algo estranho para esse game...

Chave 7:

Volte para a sala da lava. Saia pela porta da parede esquerda, usando em seguida a Song of Time para dar conta dos blocos azuis para cair na água e afundar usando as Iron Boots. Primeiramente, dê um jeito nos Shellblades para tornar sua vida mais fácil. Depois, comece a recolher o Silver Rupees, usando o Longshot ou tirar as botas. O único problema são as correntes fortes. Quando todas forem pegas, um baú aparecerá, contendo uma chave dentro!

Chave 8:

Volte novamente à sala da lava, pegando a saída diretamente à frente da entrada. Você terá de matar dois Dinolfos e um Beamos em menos de 1:30. Se você já enfrentou os Dinolfos antes, isso não será problema algum. De qualquer forma, depois que o serviço estiver terminado, um baú surgirá com uma Small key, liberando também a porta da saída.

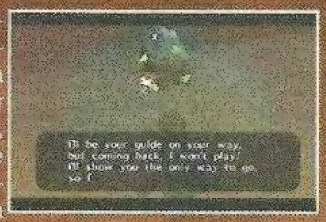
Volte à sala de entrada, vire à direita e entre na porta do labirinto, abrindo as portas. Existe também uma nona chave no labirinto. Para pegá-la, você precisa tomar o caminho da esquerda na entrada e use as Lens of Truth, olhando para o teto. Chegará o momento em que você verá um buraco alí. Suba na grade, encontrando um baú com a nona chave. Com os chaves encontradas, você encontrará facilmente as Ice Arrows. Uma arma com um dano bom (o dobro de um golpe com a Master Sword) e que paraliza os alvos.

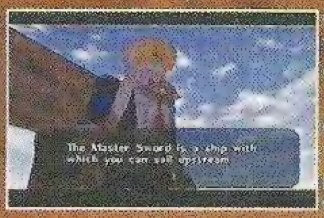
HAUNTED WASTELAND

Itens para Achar: Entrada para o Spirit Temple, Requiem of Spirit

Use as Hover Boots para passar sobre o rio de areia no início, rumando em seguida a longa linha de bandeiras. É fácil fazer isso durante o dia, uma vez que as bandeiras são muito mais visíveis. Siga-as até um bloco de pedra, onde você deverá ler a pequena nota alí. Use suas Lens of Truth e procure ao redor. Você encontra-

rá uma estranha Poe... Siga-a. Ela vagará pelo deserto por algum tempo, aparentemente indo a lugar algum. Depois ela levará você à entrada do Spirit Temple. Caminhe em sua direção e você encontrará Sheik, que ensinará a você o Requiem of Spirit.





Toque o Prelude of Light para voltar ao Temple of Time. Entre e volte a sete aons atrás. Agora, como jovem Link, toque o Requiem of Spirit para chegar ao Spirit Temple.

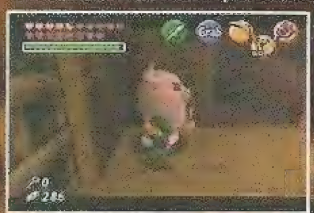
SPIRIT TEMPLE (Link Criança)
Itens para Achar: Map, Silver Gauntlets

Suba as escadas e fale com a mulher. Ela se revelará Nabooru, a lendária ladra renegada. Ela também dirá a você para recuperar as Silver Gauntlets, uma vez que ela é grande demais para entrar no buraco que dá acesso ao templo. Entre e mate os Keese, além da Armos Statue para destrancar as portas. Pegue a da esquerda.

Você terá de enfrentar um Stalfos, pela primeira vez em sua infância! E ele parece BEEEM maior... Depois de derrotado, destrua a Flaming Green Skull atirando uma Deku Seed com seu Slingshot quando ela se aproximar. Vê o Diamond Object além da abertura? Você precisará usar seu Boomerang para acioná-lo. Fácil falar, mas difícil fazer... Você deverá estar no lugar exato para que seu Boomerang atinja o alvo. Uma vez feito isso, uma ponte se formará. Cruze-a, saindo pela porta.

Mate os dois Anubises bu usando a Din's Fire, para um trabalho mais rápido e limpo. Pegue os Silver Rupees para formar uma ponte para a próxima área. Use também o Deku Stick na tocha acesa, ou mesmo a Din's Fire, para acender as duas tochas ali e fazer com que o baú caia. Dentro você encontrará uma Small Key. Atravesse a porta para chegar à área onde a Armos Statue estava. Atravesse o pequeno buraco na parede e destrave a porta. Destrua as Skulltulas na parede com seu Slingshot para só então subir. Na próxima sala, mate a todos. Em seguida, atinja o Diamond Object para conseguir 10 Bombchus! Mire na pedra na parede usando Z e deixe que uma dessas vá. Se você mirou corretamente, a pedra explodirá e a luz sairá. Atingindo o símbolo do Sol, fazendo com que a porta se abra, revelando a saída da sala.

Empurre a Armos Statue até a beirada e jogue-a dali de cima, fazendo com que isso caia sobre o switch e destrave a porta. Suba as escadas e continue. Suba as escadas e entre em outra sala. Primeiramente, mate o maldito Beamos! Use uma Bomb (Bombchus também funcionam muito bem). Depois, colete os Silver Rupees usando as pequenas plataformas. Quando você fizer isso, uma das tochas vai se acender. Use um Deku Stick para acender todas as outras tochas, recebendo uma Small Key. Então, empurre o bloco cinza com a marca do sol até a luz do sol. Isso abrirá a próxima porta. Suba as escadas e destrave a porta.



Lute com o Iron Knuckle até que ele diga "até logo". Atravesse a porta e abra o baú, encontrando as tão esperadas Silver Gauntlets! Nisso, você será testemunha do rapto de Nabooru por duas bruxas. Volte ao Temple of Time e pegue a Master Sword, voltando sete anos no futuro...

Toque o Requiem of Spirit para teletransportar para o Spirit Temple.

SPIRIT TEMPLE (Link Adulto)
Itens para Achar: Compass, Mirror Shield, Spirit Medallion

Suba as escadas e vire à esquerda. Apenas observe a grande pedra. Agora que você tem as Silver Gauntlets você poderá empurrá-la até que caia em uma fenda. Mate o Beamo com uma Bombchu, acertando em seguida o Diamond Object no teto com o LongShot. Atravesse a porta à esquerda, vencendo os Wolfos. Toque então a música que você sempre toca quando um símbolo da Triforce surge, fazendo com que um baú apareça próximo. Use o LongShot para chegar lá. Abra para achar o Compass. Retorne à sala anterior, indo pela porta à direita desta vez.

Pegue todos os Silver Rupees enquanto esquiva-se das pedras. A porta se abrirá e dentro você encontrará um faminto Like Like e uma Small Key. Volte para a a sala com os Beams e o Diamond Object, abrindo a porta trancada. Agora passe pelo Like Like e suba o muro atrás dele. No topo, use as Lens of Truth para encontrar um Floormaster invisível. Mate-o, empurrando em seguida o grande espelho para iluminar os símbolos do sol. Em um deles você libertará um Ceiling Master. Portanto, esteja atento. Se atingir o da direita, a porta se abri-

It@suke

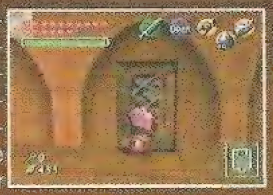
rá.

Ignore a Armos Statue e corra escada acima. Vê a grande estátua no centro da sala? Olhe para a sua mão esquerda encontrando um símbolo da Triforce. Use suas Hoverboots para chegar lá. Toque a Zelda's Lullaby, fazendo com que um baú caia na outra mão dela. Você conseguirá, bem do canto, chegar ao outro lado com a ajuda do LongShot. Dentro você achará uma Small Key. Agora desça e use o LongShot para voltar ao caminho normal. Suba as escadas e destranque a porta.

Destrua todos os inimigos nesta sala para destravar a porta. A switch nesta sala não vai permanecer acionado. Então, desperte um Armos Statue e deixe-o seguir você, enquanto você corre para a porta. Ele pisará no switch, dando a você tempo de passar para a próxima sala. Suba as escadas e lute com outro Iron Knuckle. O prêmio será o Mirror Shield, que permite a você rebater ataques mágicos e luz. Volte para a sala dos Armos Statue, rebatendo a luz do centro da sala no ícone do Sol. A porta se destrancará, permitindo que você entre e encontre uma Small Key. Use-a para destravar a porta na sala antes desta.

Mate os dois Beamos com Bombchus ou quaisquer bombas que ainda tiver, olhando depois para o grande muro. Isso pode ser um verdadeiro inferno para se escalar, mas você pode usar o LongShot e atingir o ponto mais elevado e levar você até lá. Atravesse a porta. Sobre o símbolo da Triforce, toque a música que você conhece muito bem... Atravesse a porta que se abrirá.

Mate as duas Torch Slugs primeiro. Agora, todas as portas nesta sala são falsas, mas você só precisará matar uma delas, aquela à esquerda da chama que cobre o baú. Atrás haverá um olho, que deve ser atingido por uma flecha. Isso fará com que outro bloco de gelo apareça em frente àquele que sustenta o baú sobre a chama. Use o alvo de LongShot para chegar até lá. Acione o switch para apagar as chamas e pegue a Boss Key. Saia da sala e siga o corredor, atravessando a porta ali.



Para abrir esta porta você terá de atingir o Diamond Object que está atrás de algumas barras. Você pode usar uma Bombchu, mas é bem mais fácil desta maneira: pressione Z + A para executar um ataque com salto, atingindo o objeto e abrindo a porta. Corra para dentro e destrua todos os inimigos. Agora, vá para onde o espelho está. À esquerda dele você encontrará uma grande pedra. Exploda-a. Se você não tiver bombas, acenda o símbolo do sol anterior para conseguir algumas. Uma vez que a pedra desabar, mate os oponentes ali. Acenda ilumine o caminho, certificando-se que o espelho está virado na direção das grades. Agora, vá até o primeiro espelho, iluminando a passagem aberta por você e suas bombas. Isso fará com que a luz atinja o segundo espelho. Volte à sala anterior.

Agora que a luz está refletindo sobre o grande círculo branco e no chão, use a luz refletida no símbolo do sol e o piso abaixo descerá para diante da grande estátua de algumas salas atrás. A luz ainda estará sendo refletida sobre você. Use o Mirror Shield e ilumine a face da estátua, fazendo com que ela derreta. Use o LongShot na passagem aberta, chegando à porta do Chefe.

Se você morrer (ou, se por algum motivo precisar voltar ao início do lugar) e quiser voltar rapidamente para o chefe, fique sobre a plataforma da luz e olhe à direita, abaixo. Use o LongShot no baú ali. Atrás dele há um switch enferrujado que pode ser acionado com o Megaton Hammer. Com isso, a porta diante da estátua se abrirá. Vá até lá e empurre os grandes blocos para o mais longe que puder. Ao final, você verá um bloco com uma cara. Esmague-o com o seu martelo, criando um elevador que permitirá a você voltar são e salvo para a plataforma com a luz. Ah, e use as correntes como alvo para o LongShot.

Quando você atravessar a porta do chefe, você será forçado a lutar com um Iron Knuckle, que se revelará sua "parceira" Nabooru, que sofrera lavagem cerebral! Depois das seqüências, suba as plataformas da próxima sala e inicie a batalha contra as chefes...

Sorceress Sisters

TWINROVA

Aparência: Duas velhas enrugadas sobre vassouras voadoras. Depois de algum tempo se unem e viram uma perua maior que qualquer uma das fadas (impossível? Talvez...)!

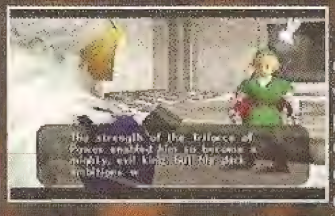
Ataques: Magias de Fogo e Gelo.

Modus Operandi: Você terá de enfrentar duas chefes de uma única vez, o que pode parecer difícil. Mas não conte com isso. Pelo menos não muito. Use seu Mirror Shield para bloquear e rebater seus ataques umas contra as outras. Em outras palavras, quando a irmão do fogo disparar, mire na irmã do gelo, e vice-versa. Depois de cada uma ser atingida umas quatro vezes, elas se unirão, formando a poderosa bruxa Twinrova. Esta solta todos os tipos de magia (cuidado

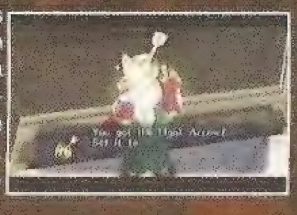
com os vestígios que ficam no chão, pois podem causar dano), e de uma forma que você não pode rebater diretamente, mas que podem ser absorvidos pelo Mirror Shield. Absorva quatro magias do mesmo tipo consecutivamente, aponte o escudo para a bruxa e... Shoooouuu! Uma imensa rajada de gelo / fogo atingirá a inimiga, fazendo com que ela caia ao chão. Vá até lá e ataque com espadas e tudo que tiver. Logo ela estará morta.

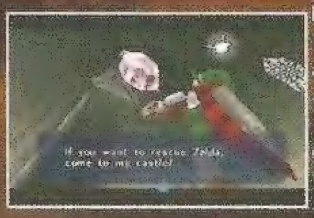
Quando morrerem, Nabooru se revelará a última das sábias, a Spirit Sage, dando a você o Spirit Medallion.

Com os Seis medalhões



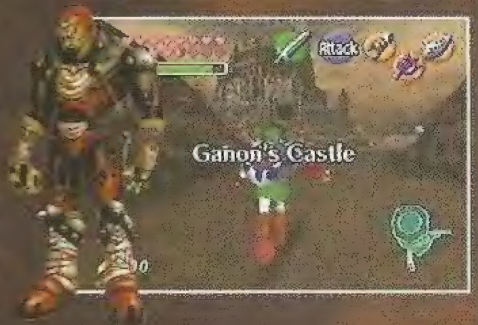
Use o Prelude of Light para voltar ao Temple of Time, onde você encontrará Sheik, que contará seu segredo. Desde o início, Sheik era nada mais nada menos que... Nãaã. Naum vamos estragar a surpresa. Basta dizer que "ele" não é exatamente "ele"... Você também receberá as Light Arrows, vital para as batalhas futuras.





Só um toque: com todos os medalhões, é uma boa idéia terminar todos os mini-jogos, acumular armas, terminar as seqüências de trocas, encontrar todos os Heart Pieces, pegar todos os poderes mágicos, e desvendar todos os segredos... Uff... Faça tudo para se preparar para a última parte do game.

O Castelo de Ganon



GANON'S CASTLE

Itens para Achar: Golden Gauntlets, Ultimo Chefe, Zelda, Finalzinho legal

Você precisa destruir cada uma das barreiras que estão alimentando o campo de força e bloqueando seu caminho. Existem seis salas para entrar, cada uma relacionada a

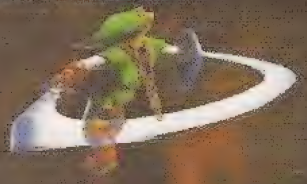
um dos Medalhões. Aqui vão eles, não necessariamente na mesma ordem, se é que você nos entende...

Forest Barrier

Na primeira sala, fique no centro da plataforma e use o Din's Fire para acender as tochas. Em seguida, use uma Fire Arrow para acertar aquela acima da porta. Isso a destravará. Você também conseguirá um baú de Rupees matando todos os oponentes.

Você precisa coletar todos os Silver Rupees acima de um poço sem fundo e uma série de ventiladores para todos os lados. Vá à esquerda, e você verá um ventilador. Use as Hoverboots para chegar à plataforma próxima ao Beamos. Mire com Z, e então arremesse uma bomba nele. Ela explodirá, tornando esta sala muito mais fácil. Desça e atinja o switch que ativará um alvo de LongShot na plataforma anterior, permitindo a você pegar o Rupee. O últimos destes está sobre um pequeno pilar, com um ventilador logo em frente. Espere que ele pare e, rapidamente, corra para lá! Se você for lento demais, use suas Iron Boots para impedir que você caia da plataforma. Atravesse a próxima porta.

Mire na Forest Barrier (a bola verde no centro da corrente de energia) com seu Fairy Bow e atinja-o com uma Light Arrow. Saria desperta e destrói a Forest Barrier



Shadow Barrier

Primeiro, use o baú na plataforma esquerda como alvo para o LongShot. Dentro, você achará alguns Rupees. Volte à entrada e use a tocha à direita como alvo do LongShot. Se você olhar com mais cuidado, você verá um Like Like. Quando estiver perto da beira, use-o como alvo para o LongShot. Mate-o, usando as Hoverboots para chegar à próxima plataforma. Você conseguirá por pouco, mas conseguirá. Agora use as Lens of Truth para encontrar o caminho invisível para o switch. Ele estará enferrujado, precisando de uma ajudinha do Megaton Hammer. Isso abrirá a saída, mas ainda há algo a fazer. Use mais uma vez as Lens of Truth para ver outro caminho invisível. Use os Hoverboots para chegar ao próximo switch, que deixará cair um grande baú onde o Like Like estava. Use-o como alvo para a LongShot, conseguindo as Golden Gauntlets! Isso permite a você conseguir levantar blocos IMENSOS! Ok, agora saia pela porta.

Ou.....(é, esta aqui é melhorzinha)

Olhe para a esquerda da entrada e use o LongShot no pequeno baú. Dentro você encontrará alguns Rupees. Volte à entrada com o alvo de HookShot alí, e olhe para a direita. Você verá uma plataforma com uma tocha nela. Acenda-a com uma Fire Arrow. Você tambem pode ir até lá com o LongShot e usar a Din's Fire, mas será mais difícil para um percurso mais longo.. Uma vez acesa, você verá uma série de plataformas, formando uma ponte para a ilha com o Like Like. Rapidamente, corra e tome cuidado com os movimentos da Flaming Green Skull, chegando ao Like Like. Paralise-o com o LongShot e mate-o com a espada. Tente não ser engolido para não ser jogado para fora da plataforma (além de perder energia, você perderá os itens que forem comidos). Agora use suas Lens of Truth e realize os mesmo procedimentos da estratégia anterior, até chegar à plataforma do Like Like. Olhe para a saída e acenda a tocha com um Fire Arrow. Uma vez que ela se acender, pequenas plataformas o levarão a um switch. Use-as para chegar até lá. Depois da ativação, um grande baú surgirá na área do Like Like... Mas você não pode chegar até lá antes do final do tempo. Ao invés disso, use o baú como mira para o LongShot, conseguindo as GOLDEN GAUNTLETS!

Mire na Shadow Barrier (a coisinha púrpura no feixe), atingindo-a com a Light Arrow. Impa despertará e destruirá a Shadow Barrier.

Water Barrier

Essa devia ser chamada de Ice Barrier... Primeiro, destrua todos os Ice Enemies para liberar a saída. Então, coloque alguns Blue Fire (há uma tocha ao centro da sala, mas você precisará acabar com as estalagnites) e use-os para derreter as partes de Red Ice cobrindo a saída. Encha novamente um pote. Você precisará na próxima sala.

Está é uma parte difícil de se explicar.

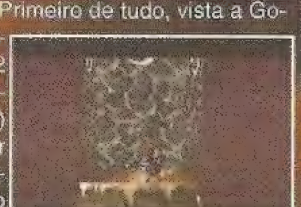
Bi@suke

Empurre o bloco mais longe da entrada para dentro do buraco. Agora, empurre o primeiro bloco (o mais próximo à entrada) até a primeira pedra (a mais próxima à você). Agora, vá para trás disso e empurre-o na direção da parede, onde há o Red Ice. Agora, derreta o gelo com o Blue Fire e atinja o switch enferrujado com o Megaton Hammer. Você não precisará de nenhum bloco a mais para escalar a porta.

Mire para a Water Barrier... E você já sabe o resto. A bonitinha da Princesa Ruto vai despertar e destruir a Water Barrier.

Fire Barrier

Apesar de ser composta de somente uma sala, a Fire Barrier é uma das mais difíceis. Você precisa coletar os Silver Rupees acima da lava. Primeiro de tudo, vista a Goron Tunic. Do contrário, você terá 2 minutos (com todos os corações) antes de queimar até a morte. Os primeiros Rupees são bem simples. Levante o grande pilar negro (com a ajuda das Golden Gauntlets) e isso criará uma ilha no outro lado. Sob o pilar há um Silver Rupee. Agora você precisa chegar até a ilha com um Torch Slug. Não use o alvo de LongShot! Não é o ângulo correto. Ao invés disso, use suas Hoverboots (tenha certeza de que o Slug não está próximo à beirada para que ele não o empurre). Agora, mate o Slug e pegue o Rupee. Desequipe suas Hoverboots e salte para o pilar de pedra negra que você jogou para conseguir o último Rupee. Mesmo que você caia na lava agora, depois de tê-los recolhido, a porta estará aberta. LongShot para a saída.



É a vez da Fire Barrier. Você COM CERTEZA já sabe o que fazer. Fairy Bow e Light Arrow. Darunia despertará e destruirá a Fire Barrier.

Spirit Barrier

Você terá de coletar Silver Rupees. Uma tarefa até fácil, uma vez que os únicos obstáculos são as lâminas ambulantes. Para facilitar ainda mais, use as estátuas para barrar as lâminas. Mate também o Beamos com uma bomba, usando o LongShot no alvo para levá-lo até lá. Quando todas forem coletadas, a porta será destrancada.

Mate os Torch Slugs. Depois, acerte o Diamond Object atrás das barras (com um Bombchu ou um Z + A) para que um baú caia. Dentro, mais alguns destes explosivos com cara de rato. Mande uma delas até o Diamond Object mais distante. Se sua mira for boa, você atingirá o negócio e abrirá a porta.

Olhe para cima. Você verá que uma parte do teto está coberta por teias de aranha. E você não pode usar aqueles Deku Sticks como adulto! Use suas Fire Arrows, fazendo com que a luz atravesse a passagem. Use seu Mirror Shield e reflita a luz até o símbolo do Sol correto (os demais vão fazer um Ceiling Master cair sobre você).

Mire na Spirit Barrier (a bola laranja no centro do feixe de energia), atirando uma Light Arrow nela. Naboru despertará e destruirá a Spirit Barrier.

Light Barrier

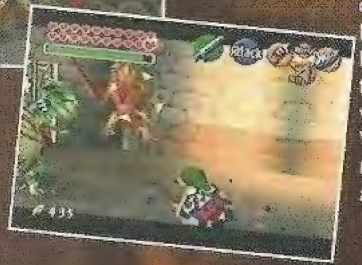
Para abrir a porta para esta, você terá de levantar o grande pilar com suas Golden Gauntlets. Agora use suas Lens of Truth para ver os Keese e Skulltulas invisíveis. Mate-os todos para que um baú apareça. Dentro, uma Small Key que vai destrancar a saída. Deixe de lado os baús ao redor da sala. Três deles são falsos e três dão 5 arrows ou 5 Rupees. Realmente itens que vão salvar a sua vida algum dia...

Agora prepare-se para a parte mais difícil de todo o jogo! Ficar sobre o símbolo da Trifroce e tocar a Zelda's Lullaby. Abra o baú que cairá, pegue a Small Key e saia.

Você terá de coletar todos os Silver Ruppes em menos de 60 segundos. Existe um em cada entrância na parede, duas na torre central e uma sobre a torre, que você precisará da ajuda do LongShot para alcançar. Na próxima sala você verá a Light Barrier, mas ela não é verdadeira. Use suas Lens of Truth para ver a passagem que o levará à verdadeira...

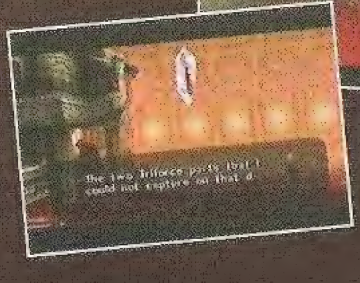
Faça o de sempre e Rauru despertará, destruindo a Light Barrier.

It@suke



Central Tower

Com cada uma das barreiras destruídas, o campo de força central não tem mais energia para se manter. Aproveite para entrar nela! Corra escada acima até atravessar a porta. Você não ganhará nada por matar estes Keese. Agora você deverá vencer dois Dinolfos, uma nova versão cheia de esteróides do Lizalfos. Use as mesmas técnicas de sempre e eles logo virarão história. A porta se abrirá, permitindo a você correr escadas acima novamente. No topo você enfrentará mais dois Stalfos pela Boss Key. Pegue-a e continue. No topo você terá de enfrentar dois Iron Knuckles. Fácil se você despertar um por um. Suba novamente... Você ouvirá uma musica de órgão (o instrumento musical, ó caramba!)... Cada vez mais alto...



Jt@suke

Great King Of Evil

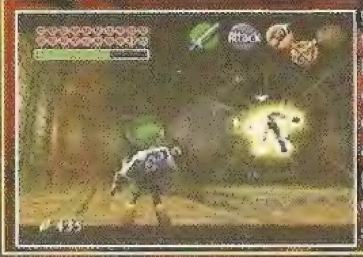
GANONDORF

Aparência: Ganondorf, e toda a sua glória.

Ataques: Atirar bolas de energia, arremessar bolas MAIORES de energia, socar você.

Modus Operandi: Vá com cada um de seus potes cheios e pelo menos um deles com uma Ultimate Blue potion. Isso ajuda MUITO se você já usou flechas de luz demais. Mesmo com tudo isso, esta batalha é DIFÍCIL. No início, a batalha lembra bastante a batalha contra o Phantom Ganondorf, onde você e ele ficarão medindo forças e rebatendo as magias. Absolutamente NÃO fique sobre a plataforma central. Ele socará o chão e fará com que você e mais alguns blocos caim no andar abaixo. Vá rebatanedo as rajadas de energia até tentar atingí-lo, quando isso acontecer, você terá menos de três segundos para pegar suas flechas de luz e acertar Ganondorf

fazendo com que este caia e fique paralisado por alguns instantes. Quando atingir o solo, use seu LongShot, tendo como alvo Ganondorf, para chegar até ele. Em seguida, desembainhe sua melhor espada e desça bata com tudo que tiver. Quando ele começar a levantar, retorne rapidamente para as plataformas laterais. Quando for acertado umas seis vezes, ele usará seu novo truque, uma carga mágica incrivelmente forte, formando uma espécie de buraco negro, que disparará de cinco a seis esferas de energia sobre você! O escudo é inútil. Esquivar-se seria a melhor saída, mas há outra alternativa: assim que você perceber que ele esta carregando a magia, dispare uma Light Arrow nele. Se for rápido o bastante, ele cairá e você poderá atingí-lo mais algumas vezes. Se sua barra de magia zerar, encha-a com a poção. Se zerar novamente, caia no andar inferior e se recupere com os poucos potes que lá existirão. Depois de alguns acertos, ele sucumbirá ao seu poder.



GANON

Aparência: Um cara realmente GRANDE, e com a aparência de porco / minotauro / demônio de Ganon. Precisa dizer mais?

Ataques: Ele tem duas grandes espadas de energia mágica. Adivinha o que ele faz com elas?

Modus Operandi: Finalmente alguém GRANDE. Você estará lutando sobre as ruínas do castelo de Ganon, cercado por muralhas de fogo. Os trovões partem o céu negro, enquanto Zelda observa, sem nada poder fazer (na verdade ela poderia fazer... Mas sacumé, né? Pra dar um clima mais dramático...). Logo no começo você perderá a Master Sword. Você agora só terá seus demais itens para se virar. Escudos são inúteis contra os golpes que podem arrancar até QUATRO corações inteiros de você. Se estiver com pouco energia, atraia Ganon até um pilar e faça com que ele o destrua, revelando alguns bons itens. Para atacá-lo, use as Light Arrow na cara dele! Isso fará com que ele ruja e recue um pouco... E fique paralizado por alguns instantes! Aproveite para pegar sua arma mais poderosa (a Big Goron's Sword ou o Megaton Hammer) e atinja com tudo sua cauda. Saia rapidamente de seu raio de ação, para evitar espadadas indesejadas. Outra forma de fazer isso é ficar bem perto dele, sem NENHUMA arma em punho (sacada). Quando ele se preparar para atacar, dê uma cambalhota por baixo de suas pernas e atinja com a Big Goron's Sword su a cauda. Depois de Ganon receber uns bons acertos na cauda, Zelda permitirá a você pegar a Master Sword. Prepare-se, pois Ganon está BEM mais rápido. Não se preocupe. Sua Master Sword é capaz de atingí-lo mesmo por trás da couraça. Logo Zelda o paralizará, pando a você a oportunidade de acabar com Ganon...

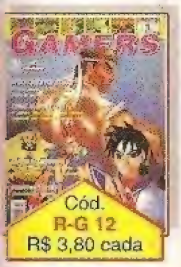
FUGINDO DO CASTELO

Como a princesa recém libertada diz, Ganondorf tenta derrotar Link e Zelda derrubando a torre. E você tem somente 3:00 para tentar escapar! Apenas siga Zelda, que abrirá todas as passagens para você. Contudo, na metade do caminho, mais ou menos, ela será cercada por chamas e você terá de enfrentar dois Stalfos... É melhor ser rápido! Perto do final, você terá de enfrentar um ReDead. É melhor paralizá-lo com o LongShot e cair fora o mais rápido que puder... Ah, e esquecemos de mencionar que algumas pedras caem do teto...

Ir@suke

GAMERS PARA QUEM É FERA

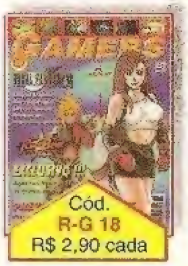
PEÇA JÁ!

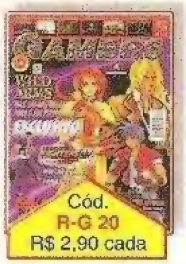

Cód. R-G 12 R$ 3,80 cada

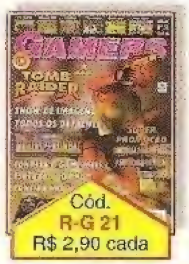
Cód. R-G 13 R$ 3,80 cada

Cód. R-G 15 R$ 3,80 cada

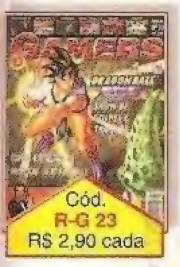
Cód. R-G 17 R$ 2,90 cada


Cód. R-G 18 R$ 2,90 cada


Cód. R-G 20 R$ 2,90 cada


Cód. R-G 21 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 22 R$ 2,90 cada


Cód. R-G 23 R$ 2,90 cada

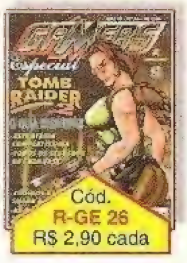
Cód. R-G 32 R$ 2,90 cada

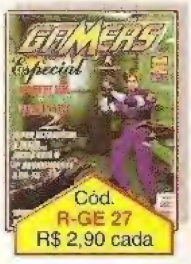
Cód. R-G 33 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 34 R$ 3,50 cada

Cód. R-G 35 R$ 3,50 cada

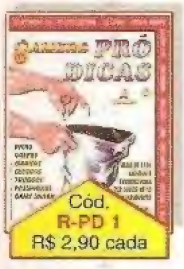
Cód. R-GE 25 R$ 2,90 cada


Cód. R-GE 26 R$ 2,90 cada

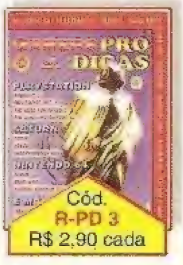

Cód. R-GE 27 R$ 2,90 cada

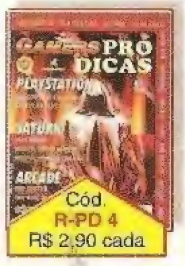
Cód. R-GE 28 R$ 3,40 cada

Cód. R-GE 29 R$ 3,40 cada

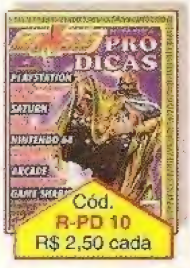

Cód. R-PD 1 R$ 2,90 cada

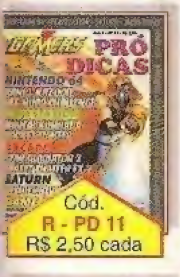
Cód. R-PD 2 R$ 2,90 cada


Cód. R-PD 3 R$ 2,90 cada


Cód. R-PD 4 R$ 2,90 cada

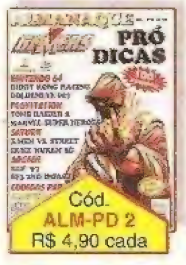
Cód. R-PD 9 R$ 2,50 cada


Cód. R-PD 10 R$ 2,50 cada

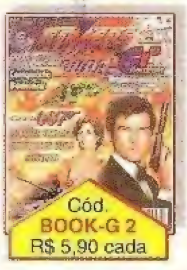

Cód. R - PD 11 R$ 2,50 cada

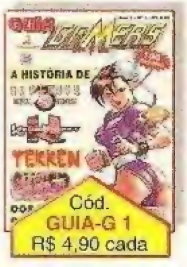
Cód. R-PD 12 R$ 2,50 cada

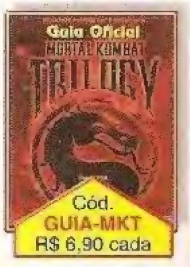
Cód. ALM-PD 1 R$ 4,90 cada

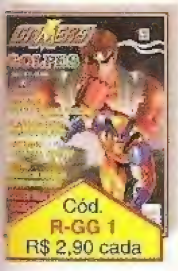

Cód. ALM-PD 2 R$ 4,90 cada

Cód. BOOK-G 1 R$ 5,90 cada


Cód. BOOK-G 2 R$ 5,90 cada


Cód. GUIA-G 1 R$ 4,90 cada


Cód. GUIA-MKT R$ 6,90 cada


Cód. R-GG 1 R$ 2,90 cada

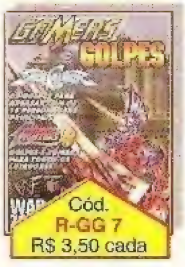
Cód. R-GG 2 R$ 2,90 cada

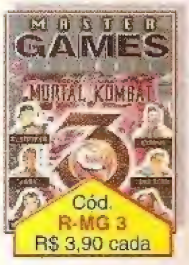
Cód. R-GG 3 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 4 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 5 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 6 R$ 2,90 cada


Cód. R-GG 7 R$ 3,50 cada

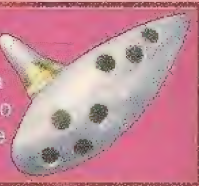

Cód. R-MG 3 R$ 3,90 cada

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL!

Mande cheque nominal, vale-postal ou cheque-correio no valor total de seu pedido para **EDITORA ESCALA LTDA.** Caixa Postal 16.381, São Paulo - SP, CEP 02599-970. Não é necessário recortar essa revista. Basta enviar cópia xerox desta página ou uma lista dos produtos (sempre informando os códigos) que você deseja. Você receberá as revistas em sua casa sem nenhuma outra despesa.

Bt@suke

AVENTURA MUSICAL



Em The Legend of Zelda: Ocarina of Time, um instrumento musical tem um papel super importante no game: a Ocarina. Durante o jogo, Link aprende a tocar novas melodias mágicas que têm efeitos diferentes e ajudam de forma indispensável em sua aventura. Para tocar uma música, basta tocar as notas listadas e Link vai tocar o resto automaticamente, causando o efeito da canção. As músicas aprendidas ficam listadas na sub-tela Quest Status, mas se você não quiser decorá-las e também não está afim de acessar o menu, listamos abaixo as melodias, suas funções e onde você as obtém.

1. Zelda's Lullaby:
C◀, C▲, C▶, C◀, C▲, C▶
Aprendida: com Impa, a guardiã real, quando você encontra a Princesa Zelda pela primeira vez. Ela diz que você tem uma missão especial e que, por isso, você aprenderá a canção real, passada de geração a geração pela família real de Hyrule.
Função: Usada para provar que você é um membro da família real. Toque sempre que ver um símbolo de Triforce (o triângulo formado por outros três triângulos dourados). Toque em frente a uma Gossip Stone (pedras que falam as horas) e você ganhará uma fada.

2. Epona's Song:
C▲, C◀, C▶, C▲, C◀, C▶
Aprendida: com Malon, no Lon Lon Ranch como criança (mostre sua Ocarina para ela). Esta é a canção que a mãe de Malon ensinou para ela.
Função: Usada para chamar sua égua, Epona (apenas nos lugares em que você pode cavalgar). Pode ser usada também para obter Lon Lon Milk de vacas (se você tiver uma Bottle vazia).

3. Saria's Song:
C▼, C▶, C◀, C▼, C▶, C◀
Aprendida: com Saria, em Lost Woods, como criança.
Função: Usada para chamar Saria, mesmo se ela não estiver por perto (com isso, você também pode se comunicar com Navi). Também usada em puzzles relacionados a florestas. Os Gorons amam esta melodia.

4. Sun's Song:
C▶, C▼, C▲, C▶, C▼, C▲
Aprendida: na Graveyard de Kakariko Village. Vá até a lápide maior, toque a Zelda's Lullaby para entrar no túmulo, destrua todos os morcegos, passe pelos mortos-vivos e leia as inscrições para aprender esta canção misteriosa (ela não é obrigatória para terminar o game, mas vai ajudar bastante).
Função: Transforma noite em dia e dia em noite. Também, congela inimigos (mortos-vivos). Pode ser tocada em locais específicos para fazer fadas aparecerem.

5. Song of Time:
C▶, A, C▼, C▶, A, C▼
Aprendida: telepaticamente de Zelda quando você pega a Ocarina of Time jogada por ela no fosso do Hyrule Castle.
Função: Usada para abrir a porta de pedra (a Porta do Tempo) que fecha a entrada para a Terra Dourada no Temple of Time. Também move ou faz desaparecer os blocos azuis gigantes com o símbolo do Temple of Time.

6. Song of Storms:
A, C▼, C▲, A, C▼, C▲
Aprendida: com o músico que toca realejo no moinho de vento em Kakariko Village. Fale com ele enquanto adulto e mostre-lhe a Ocarina.
Função: Faz chover (quer mais que isso?). Você pode usá-la em certos locais para fazer aparecer fadas ou buracos escondidos.

7. Minuet of the Forest:
A, C▲, C◀, C▶, C◀, C▶
Aprendida: com Sheik em frente à entrada para o Forest Temple, no Sacred Forest Meadow.
Função: Teletransporta você para Sacred Forest Meadow.

8. Bolero of Fire:
C▼, A, C▼, A, C▶, C▼, C▶, C▼
Aprendida: com Sheik em frente à entrada para o Fire Temple, na Death Mountain Crater.
Função: Teletransporta você para Death Mountain Crater.

9. Serenade of Water:
A, C▼, C▶, C▶, C◀
Aprendida: com Sheik no final da Ice Cavern, em Zora's Domain.
Função: Teletransporta você para Lake Hylia.

10. Nocturne of Shadow:
C◀, C▶, C▶, A, C◀, C▶, C▼
Aprendida: com Sheik (o cara realmente sabe um monte de músicas) em Kakariko Village, depois de passar pelo Water Temple.
Função: Teletransporta você para a Graveyard de Kakariko Village, na entrada para o Shadow Temple.

11. Requiem of Spirit:
A, C▼, A, C▶, C▼, A
Aprendida: com, acertou, Sheik, na entrada para o Spirit Temple, no Desert Colossus (depois de cruzar o deserto, entre e saia do Spirit Temple para encontrar Sheik).
Função: Teletransporta você para Desert Colossus, na entrada para o Spirit Temple.

12. Prelude of Light:
C▲, C▶, C▲, C▶, C◀, C▲
Aprendida: com ele novamente, Sheik, na sala da Master Sword do Temple of Time, depois de cumprir o Forest Temple.
Função: Teletransporta você de volta ao Temple of Time.

13. Scarecrow's Song:
Definida por você
Aprendida: com o espantalho Bonooru, em Lake Hylia. Com Link criança, vá para o Lake Hylia e encontre uma roça com dois espantalhos. Fale com o espantalho de baixo, chamado Bonooru, e mostre-lhe a Ocarina. Ele pedirá para você tocar uma canção de 8 notas. Toque algo bem fácil para lembrar (como dois 360° - C▲, C▶, C▼, C◀, C▲, C▶, C▼, C◀ - ou o famoso truque da Konami - C▲, C▲, C▼, C▼, C◀, C▶, C◀, C▶). O importante é que você faça uma canção simples utilizando 8 notas (anote-a, de preferência, para não esquecer). Como este espantalho tem uma excelente memória, ele nunca esquece uma música. Volte como Link adulto e toque a mesma canção para Bonooru. Ele vai se lembrar e presenteará esta canção para você como a Scarecrow's Song.
Função: Invocar o espantalho Pierre. Toque-a nos lugares em que Navi fica verde e você não pode alcançar. Assim, Pierre aparece no lugar em que Navi estava e você pode utilizar o Hook/Longshot para ir até ele. Este é um recurso indispensável para obter alguns itens.

SEJA VOCÊ TAMBÉM UM MÚSICO

Além de ter papel importante na história do game, a Ocarina também pode servir de passatempo. O item simula um Ocarina de verdade com o controle, onde você tem as notas musicais graves e agudas nos botões A, C▼, C◀, C▶ e C▲, e também pode fazer distorção com o direcional analógico e mudar a escala segurando os botões Z ou R. Assim, você tem um instrumento de sopro ao toque de seus dedos. Com isso, se você tiver conhecimentos musicais, poderá tocar a melodia que quiser usando a Ocarina de Link. Se você não conhecer as notas musicais, nós publicamos aqui algumas músicas para você seguir e se divertir. Algumas delas são realmente difíceis e demoram para você decorar, mas o resultado é bem satisfatório. Listamos algumas músicas famosas, como o tema de Zelda, que não existe nesta versão, mas que você mesmo pode tocar.

Legenda:
Z, R: Segure Z e/ou R enquanto aperta os botões A ou C
↑, ↓: Mova o controle analógico para cima ou para baixo enquanto aperta os botões A ou C
Por exemplo, ↑-R-C▲ significa pressionar ↑, R, e C▲ ao mesmo tempo.

1. Tema dos Simpsons:
C▼, C▶, C◀, C▲, ↓-C▲, ↓-C◀, C▼, A, Z-↓-A, Z-↓-A, Z-↓-A, ↓-A

2. Twinkle Twinkle Little Star:
↓-A, ↓-A, ↓-C▶, ↓-C▶, C▶, C▶, ↓-C▶, C▼, C▼, Z-C▼, Z-C▼, A, A, ↓-A, ↓-C▶, ↓-C▶, C▼, C▼, Z-C▼, Z-C▼, A, ↓-C▶, ↓-C▶, C▼, C▼, Z-C▼, Z-C▼, A, ↓-A, ↓-A, ↓-C▶, ↓-C▶, C▶, C▶, ↓-C▶, C▼, C▼, Z-C▼, Z-C▼, A, A, ↓-A

3. Tema de Titanic (My Heart Will Go On, Celine Dion):
C▼, C▼, C▼, C▼, Z-C▼, C▼, C▼, Z-C▼, C▼, ↑-C▼, C▶, ↑-C▼, C▼, C▼, C▼, C▼, Z-C▼, C▼, C▼, ↓-A

4. Tema de Men in Black:
A, C▼, A, C▶, C▶, C▶, ↓-C▶, C▶, R-C▶, C▶, C▼, ↑-C▼, C▶

5. Tema de Zelda (aquela famosa musiquinha que tem na tela de apresentação de todos os games de Zelda, menos neste):
C▼, ↓-A, C▼, C▼, ↑-C▼, C▶, ↓-C▲, ↓-C▲, ↓-C▲, C▲, ↑-C▲, R-↑-C▲, R-↑-C▲, R-↑-C▲, R-↑-C▲, ↑-C▲, C▲, ↑-C▲, C▲, R-C◀, R-C◀, Z-C◀, R-C◀, C▲, R-C◀, Z-C◀, ↓-C◀, Z-C◀, R-C◀, Z-C◀, ↓-C◀, ↓-C▶, C↓, C◀, C▲, ↓-C▲, então ↓-A várias vezes

6. Good Riddance (Green Day):
A, A, Z-↓-A, A, ↑-A, R-C▼, ↑-A, A, Z-↓-A, A, Z-↓-A, A, ↑-A, R-C↓, A, A, Z-↓-A, A, A, Z-C▼, A, Z-A, A, Z-A, A

7. Closing Time (Semisonic):
C▲, C◀, ↓-C◀, C◀, ↓-C◀, ↓-C◀, ↓-C▶, ↓-C▶, Z-C▼, Z-C▼, ↓-C▶, C◀, R-C◀, C◀, C▶, C◀, ↓-C▶

8. Tema de Guerra nas Estrelas:
↓-A, ↓-A, ↓-A, C▼, R-C◀, Z-C◀, C▶, ↓-C▶, ↑-R-C▲, R-C◀, Z-C◀, C▶, ↓-C▶, ↑-R-C▲, R-C◀, Z-C◀, C▶, Z-C◀, ↓-C▶, C▼, C▼, ↓-C▶

9. Marcha Imperial do Império Contra Ataca:
↑-C▼, ↑-C▼, ↑-C▼, R-A, R-C▶, ↓-C▶, R-A, R-C▶, ↓-C▶, C▲, C▲, C▲, R-C▲, R-C▶, R-C▼, R-A, R-C▶, ↓-C▶

10. Mary Had a Little Lamb:
C◀, C▶, ↓-C▶, C▶, C◀, C◀, C◀, C▶, C▶, C▶, C◀, C▲, C▲, C◀, C▶, ↓-C▶, C▶, C◀, C◀, C◀, ↓-C▶, C▶, C▶, C◀, C▶, ↓-C▶

11. Tema de Kakariko Village:
A, ↑-C▼, A, C◀, ↑-C▼, C▲, A, ↑-C▼, A, C◀, ↑-C▼, C▲, C▲, ↑-C▲, R-C▼, ↑-C▲, C▲, C◀, C◀, C◀, C▶, ↑-C▼, ↑-C▼, ↑-C▼, R-C▼, C▶, ↑-C▼, A, ↓-A, ↓-Z-A, ↓-A, A, ↓-Z-A, ↑-C▼, ↑-C▼, R-C▼, C▶, ↑-C▼, A, C▲, ↓-C▲, C◀, C▶, ↓-C▶

12. One Week By Barenaked Ladies:
NOTA: Há duas versões da segunda parte da melodia.
A, C▼, C▼, C▼, ↑-C▼, C▼, ↑-C▼, C▼, C▼, C▶, C▶, C▶, C▶, C▶, C▶, C▼, C▼, C▼, ↑-C▼, C▼ e então um dos finais
Finais:
Primeiro: R-C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, C▶, C▶, C▶, C▶, ↓-C▶, C▼, C▼
Segundo: R-C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, C▶, C▶, R-C▶, R-C▶, C▶, C▶, ↓-C▶, C▼, C▼

13. Tema de Missão Impossível:
R-A, R-A, R-C▼, Z-C▶, ↓-C▼, ↓-C▼, Z-A, A, R-A, R-C▼, C◀, A, C▼, R-C▶, Z-A, Z-C▼, C▶, Z-C▶, ↓-C▶

14. Tema da Pantera Cor-de-Rosa:
Z-A, A, Z-C▼, C▼, Z-A, A, Z-C▼, C▼, R-C▶, C▶, A, C▼, C▶, Z-C▶, ↑-C▼, C▼, A, ↓-A, A, Z-A, A, Z-C▼, C▼, Z-A, A, Z-C▼, C▼, R-C▶, C▶, C▼, C▶, C▲, Z-C▶

15. Tema de Arquivo-X:
A, C◀, C▶, C◀, C▲, C◀, C◀, C▲, C◀, C▶, C▼, C◀, A

16. Three Blind Mice:
C◀, C▶, ↓-C▶, C◀, C▶, ↓-C▶, C▲, R-C▶, C▶, C▲, R-C▶, C▶

17. Jingle Bells (tema de Natal):
C◀, C◀, C◀, C◀, C◀, C◀, C◀, C▲, ↓-C▶, C▶, C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, R-C◀, C◀, C◀, C◀, C◀, ↓-C◀, ↓-C◀, ↓-C◀, ↓-C◀, C◀, ↓-C◀, C▲

18. Ode to Joy:
C◀, C◀, R-C◀, C▲, C▲, R-C◀, ↓-C◀, ↑-C▼, ↑-C▼, ↓-C◀, C◀, C◀

19. Yankee Doodle:
C▼, C▼, ↑-C▼, C▶, C▼, C▶, ↓-C▶, C▼, C▼, ↓-C▶, C▶, C▼, Z-C▼

20. When the Saints Go Marching In:
C▼, ↓-C◀, Z-C◀, ↓-C▲, C▼, ↓-C◀, Z-C◀, ↓-C▲, C▼, ↓-C◀, Z-C◀, ↓-C▲, ↓-C◀, C▼, ↓-C◀, ↑-C▼

21. Tema de James Bond (007):
A, Z-C▼-C▼-C▼-C▼, A, A, A, A, C▼, C▼, C▼, C▼, Z-C▼, Z-C▼, Z-C▼, C▲, R-C◀, C▶, ↓-C▶, C▶

22. Wolfpac:
A, A, A, Z-C▼, C▼, C▼, Z-C▼, C▼, Z-C▼, A, A, A, Z-C▼, então repita várias vezes

23. Tema de Jurassic Park:
C▼, Z-C▼, C▼, C▶, ↓-C▶, C▲, Z-C▲, C▲, C▶, ↓-C▶, C▲, Z-C▲, Z-C▲, C▲, C▶, A, ↓-C▲

24. Frost the Snowman:
A, Z-↓-A, ↓-A, A, ↑-C▼, R-C▼, ↑-C▼, C▶, ↑-C▼, R-C▼, Z-C▼, A

25. In My Room (Beach Boys):
↓-A, ↓-A, A, ↓-A, ↑-A, ↑-A, C▼, ↑-A, ↑-C▼, ↑-C▼, C▶, C▼, ↑-C▼, ↑-C▼, ↑-A, A, C▼, A, ↓-A

26. Axel F (Tema de Um Tira da Pesada):
A, C▼, A, A, ↑-C▼, A, ↓-A, A, C▶, A, A, Z-C◀, C▶, C▼, A, C▶, C▲, A, ↓-A, ↓-A, C▶, Z-C▼, A

27. Tema de Jornada nas Estrelas
C▼, Z-C◀, R-C▲, C▲, Z-C◀, ↓-C▶, R-C◀, ↑-R-C▲

28. Tema de Vitória de Final Fantasy
↑-C◀, ↑-C◀, ↑-C◀, ↑-C◀, C▶, C◀, ↑-C◀, C◀, ↑-C◀

29. Tema dos Thundercats:
C▶, C▶, C▼, C▶, C◀, C◀, C▶, ↓-C▲, ↓-C▲, C◀, C◀, C▶

30. Abertura do 1812:
C▼, ↓-C▶, C▶, ↓-C▶, C▼, ↓-C▶, C▶, C▼, C▼

31. Fur Elise (ou música do caminhão de gás):
C▲, Z-C▲, C▲, Z-C▲, C▲, C▶, ↓-C▲, Z-C◀, ↑-C▼, A, ↑-C▼, Z-C◀, A, C▶, Z-C◀, ↑-Z-C◀

32. Abertura de William Tell:
A, A, A, A, A, A, ↓-C▶, C▲, A, A, A, C◀, C◀, C◀, C▶, R-C▼, A, A, A, A, A, A, A, ↓-C▶, C▶, C◀, ↓-C▶, C◀, C▲, C◀, C▶, ↓-C▶, C◀, ↓-C▶

33. Tema de M*A*S*H:
C▶, ↑-C▼, C▼, ↑-C▼, C▼, ↑-C▼, C▼, ↑-A, C▼, ↑-A, C▼, ↑-A, C▼, ↑-A, A, C▼, ↑-A, A, ↑-A, A, ↑-A, A, ↓-A, ↑-A, A, ↓-A, A, ↓-A, A, ↑-A, C▼, C▶, C◀, C▶, C◀, C▶, C◀, C▶, C◀, C▶, C▼, C▶, C◀, C▲, ↑-C▲, C▲, C◀, C▶, C◀, C▶, C▼, C▶, C◀, C▲, ↑-C▲, C▲, C◀, C▶, C◀

HYPER MEGA MANCADA NOSSA

Ok, ok... Na última edição chutamos o pau da barraca com o tamanho da mancada. Mas, acreditem ou não, há explicações para isso.

Para queles que estão boiando um pouco (ou que estiverem fora da galáxia pelos últimos meses...), vamos recapitular a situação: a terceira edição da Gamers Book prometia tudo sobre o terceiro episódio da maior (e não é à toa que seja — é a unica!) saga de RPG da Capcom: Breath of Fire III. Contudo, devido a uma série de problemas (para falar a verdade foram TODOS os problemas possíveis, indo desde impressão, edição e elaboração até professoras de física, irmãozinhos menores, abdução por alienígenas e a aparição de dois Jamantas...), mas, em especial, prazos, a estratégia ficara comprometida, indo somente até a cidade de Parch, onde se encontram com o prefeito que faz greve de fome. Aliás, este foi um dos motivos preponderantes para que mudássemos a periodicidade da revista. Dessa forma, teríamos mais tempo para elaborar somente produtos de qualidade absoluta a nossos leitores — que não merecem menos que isso.

Assim, pedimos imensas desculpas a nossos leitores pela mega mancada. Em segundo lugar, publicamos a parte inédita da estratégia, como parte de nossa tentativa de redenção. Mas há apenas um único probleminha: não contávamos que a estratégia de The Legend of Zelda: Ocarina of Time ocupasse tanto de nossas páginas. Portanto, a única solução viável para que corrigíssemos nossos erros sem que seja necessário se extender a várias e várias edições, foi colocar a estratégia em sua forma mais pura, em texto corrido e sem imagens. Sem dúvida alguma é uma perda imensa em relação ao padrão seguido no início, entretanto, é a única forma de dar continuidade em uma única edição deste longo título.

Mais uma vez nos desculpamos pela mancada...

BREATH OF FIRE III

A CONTINUAÇÃO

SHISU

De volta à Rhapala, Zig vai aparecer e pedir que você permita a ele ser o piloto de seu barco. Você então ganha o controle do barco! É necessário um certo tempo para se acostumar com os controles do barco — use ← e → para virar o barco, ↑ para andar para frente e ↓ para voltar. O botão ○ ativa uma espécie de turbo. Você ainda pode apertar Start enquanto navega para acampar a bordo do navio.

Navegue até o Outer Sea (a área azul escura). Quando você chegar lá, Zig perguntará se você tem certeza de que quer ir para lá e diz para você conversar com o resto do grupo. Dê uma volta pelo barco e fale com todos, então volte para Zig. Ele vai tentar velejar para o Outer Sea, mas ele não consegue por causa das ondas. Zig então conta sobre a Legendary Mariner, e sugere que você vá para Parch para descobrir algo sobre isso.

De volta aos controles do navio, navegue para noroeste de Rhapala para chegar em Parch (a pequena vila na orla, cercada

It@suke

pelos penhascos) e aperte X para entrar. Em Parch, faça uma paradinha no shop (em frente). Aqui há muitos equipamentos novos. Entretanto, a não ser que você tenha muito dinheiro, já que há outra cidade com coisas bem melhores um pouquinho mais para frente. O item shop também vende melhores iscas para pescaria, as quais você pode querer para levar aos pontos de pesca perto de Steel Beach. Finalmente, há uma Coin na cômoda atrás da edificação.

Suba e fale com o prefeito. Ele está de mau humor porque já enjoou de peixe. Sim, pessoal, é hora daquele velho auxílio de BoF, a seqüência culinária. E para esta, você vai precisar da ajuda de uma, da única... Cheap Cheap the Cooking Chicken, de Parappa The Rapper!! Não, na verdade, você precisa fazer shisu.

É hora de voltar tudinho até Maekyss Gorge na Central Wyndia. Enquanto estiver em Central Wyndia, você pode voltar para Wyndia (a cidade) novamente. A única razão boa para isto é continuar o jogo de esconde-esconde. Quando já tiver encontrado as quatro pessoas (veja na seção "Veggie Tales: The Sequel" para saber onde elas estão), vá falar com elas em Wyndia. Cada uma delas vai se tornar um Master... sim, eles são quatro Masters diferentes. Três deles (Bais, Wynn e Lee) ensinarão uma nova Formation para você, e Lang lhe dá um item. Bais é o mais importante; já que sua Chain Form é a melhor formação do jogo. Apenas ponha um personagem rápido na primeira posição (Rei ou Ryu) e todos ficam com a mesma velocidade.

Em Maekyss Gorge, siga para baixo da ponte (onde você encontrou o Frost Gene) e entre na casa. Fale com a esposa do sapo e ela lhe dirá como fazer shisu — você precisa de mackerel, shaly seeds, vinegar e horseradish. Você já deve ter a Horseradish (de Ogre Pass). As Shaly Seeds são fáceis de conseguir; apenas ponha Peco no grupo e faça ele dar uma cabeçada na árvore atrás da cabana. Continue fazendo isso até ter 99 shalys.

Para conseguir o Mackerel, siga para o ponto de pesca que apareceu perto da ponte (ele não aparece até que você pergunte onde achar o Mackerel). Apenas pegue um Mackerel (eles são os peixes que ficam no fundo) e é isso. Iscas do tipo Frog (sapo) funcionam melhor.

O ingrediente final, e o que requer maior trabalho, é o Vinegar. Ponha Garr no seu grupo e vá para o Coffee Shop a leste de Wyndia. Fale com o dono com Garr na liderança e ele vai explicar o que fazer... mas suas direções estão totalmente erradas. Ignore o que ele diz; aqui está o que você deve fazer na realidade:

Aperte ▲ rapidamente até que você ouça um som diferente. Decore o número de vezes que você aperta e não se esqueça de soltar totalmente o botão antes de apertá-lo novamente, ou o jogo pode contar como apenas um aperto e não adiciona-lo ao seu contador. Depois de você ouvir o espirro, alterne ← e → no direcional até o som PARAR. Então aperte X rapidamente, o mesmo número de vezes que você apertou o ▲. Espere um momento e então você vencerá. O dono vai lhe dar um pouco de Vinegar. Se você quiser mais Vinegar (você pode usá-lo para curar seus status), basta falar com o dono e jogar novamente. É bom que você jogue pelo menos duas vezes para garantir Vinegar suficiente.

Leve todos os ingredientes de volta para a casa no Maekyss Gorge e fale com a mulher. Ele explicará como fazer o shisu. Agora você tem que retornar a Parch para realmente fazer o shisu. Mas antes disso, há mais uma coisa que você pode fazer, enquanto estamos no tema "cozinha".

Use o transportador na cabana de Durandal para voltar ao Wyndia Castle, então suba e fale com Hachio, o chef gato (como visto em BoF2). Você pode consegui-lo como um Master se você levar a ele quatro ingredientes: Beef Jerky, um Swallow Eye, um Angler e um Martian Squid.

o O Beef Jerky você consegue matando certos inimigos; você provavelmente já está carregando alguns (você também pode comprá-los no Handyman Shop na Faerie Village).

o Você pode ou não pode ter um Swallow Eye (nós dissemos para você segurar um antes); se não tiver, apenas volte quando conseguir um.

o O Angler é um peixe que você pode pegar. Ele é achado em pontos de pesca da Urkan Region.

o O Martian Squid também é um "peixe"; você pode pegá-lo no ponto de pesta perto do Mt. Myrneg. Use worms (minhocas) para

pega-lo.

De volta a Parch, vá para a casa do prefeito e fale com o cara velho na sala da frente para começar a seqüência de cozinha. Sim, é hora de outro bonus game. Na lista de itens, selecione seu Mackerel. Então adicione Shaly Seeds até a bola de sementes ficar um pouco maior que o pedaço de mackerel. Conte quantas sementes você adiciona, então divida por 4 e adicione o resultado em vinegar. Depois as três horseradishes. Obviamente, sua receita vai variar de acordo com o tamanho de seu mackerel, mas no jogo nós obtemos:

Mackerel: 58 cm. Shaly Seeds: 17
Vinegar: 4 Horseradish: 3

Quando já tiver os quatro ingredientes, clique no Knead (Knd) uma ou duas vezes. Então aperte End e Ryu dará shisu ao prefeito. Ele vai comer e decide que ele gosta de peixe novamente (se você fez tudo certinho). Ele então dá uma Sea Chart para você e fala para você ir para as rochas a leste. Antes de sair, fale com o cara velho novamente e ele lhe dará um prêmio baseado na qualidade de seu shisu:

Shaman's Ring (melhor)
Lacquer Armor
Barbarossa
Sage's Frock
Wisdom Fruit
Wisdom Seed
Ammonia (pior)

A BLACK SHIP

Antes de continuar, é altamente recomendável que você volte e converse com todos os seus Masters para coletar as novas habilidades. Você não os verá por um bom tempo, então você deve pegar o máximo possível agora.

Leve seu barco para o ponto onde está a casa de Bow. Veleje entre as duas rochas lá e uma "?" vai aparecer. Entre. É hora de outro bonus game.

Aqui, você terá que correr para a casa do Legendary Mariner antes que as marés o varram. Mas ainda não entre na casa. Primeiro, há três baús em volta que você pode pegar. Você tem tempo apenas para pegar um baú por corrida, mas tudo bem. O primeiro e mais fácil baú está acima à direita de onde você começa. Apenas vá até ele, aponte a proa do seu navio para o baú e aperte X para abri-lo, dentro você encontrará um Heavy Dagger. Deixe o tempo se esgotar para poder voltar, então entre novamente e prepare-se para pegar o baú mais distânte e difícil do percurso. Use o turbo para chegar até ele, mas seja atencioso para não ultrapassar o limite do que seu barco suporta (a barra de engine power), isso o fará parar e perder tempo. Ajuste seu ângulo pelo percurso, use o turbo pra pequenas arancadas, para evitar bater nas pedras e perder tempo. Lembre-se de que a proa do navio deve estar enconstando no baú para que ele possa ser aberto. Conseguindo chegar, e abrir, o baú, dentro dele você encontrará um Blizzard Mail.

Para pegar o terceiro e último baú, entre à esquerda, depois do ponto de partida. Virando à esquerda, depois da casa do Legendary Mariner's, você encontra o terceiro baú e dentro dele haverá um Ice Shild. Concluindo estas "tarefas", siga para a casa do Legendary Mariner's na próxima corrida. Chegando lá, o lendário marinheiro, Kukuys, e seu papagaio, Duan saudará a todos os tripulantes. Kukuys lhe falará que ele não é o lendário marinheiro, ele nem mesmo é um marinheiro. Pouco depois, ele dirá que viu o... Black Ship. Automaticamente Ryu e seus amigos retornaram para o navio. Momo tentará acertar o Black Ship, mas a forte ventania e ondas monstruosas quase afundam seu barco. Zig vai lhe perguntar mais uma vez, vá falar com Momo e depois volte a falar com Zig para confirmar a abordagem ao Black Ship.

Para abordar o Black Ship não há tanta dificuldade, basta ficar rodando pelo Oceano Mediano, para localizar o grande navio negro, e quando localizá-lo, use turbos para investir contra ele; bata no meio dele até que seu barco fique preso a ele e você você descer. Para entrar dentro do Balck Ship, você precisa montar um novo grupo, sendo que Momo é obrigatória. Para um terceiro personagem, é recomendado levar Rei, pois haverá inimigos chatos, como Bolt a bordo. Use o Quake de Momo para mandá-los embora. Equipe as engrenagens que você encontrou nos recifes, fora da casa de Kukuy, e equipe o Dream Ring em Momo. Para recuperar energia e salvar seu progresso, entre dentro do navio e use o Diary.

Abordo do Black Ship, entre pela porta da esquerda (o único lugar para o qual você pode ir) e siga adiante até chegar num quarto com uma plataforma móvel. Olhe para o computador e escolha o programa 5. Suba na plataforma. Chegue nas paradas de tempo em tempo até você chegar numa calha. Olhe para o computador, perto da porta, para encontrar o ID, então retorne para a plataforma. Retorne para baixo e volte até o outro computador. Neste tempo, acione o programa 3. Isso fará com que você desça por um buraco. Olhe ao redor do local para o switch virar o guindaste, depois siga para a plataforma para poder voltar para o ponto de partida.

Retorne para a primeira porta, do lado de dentro, do Black Ship; a sala do guindaste. Use o painel de controle para operar o guindaste. Mantenha X pressionado para mover o guindaste para a direita e se alinhar com os Xs vermelhos, com um dos engradados cinzas, então lance. Mantenha X pressionado para mover o guindaste verticalmente em cima do engradado, então lance novamente. O guindaste pegará o engradado e formará parte de uma ponte. Repita a mesma operação com os outros dois engradados para formar uma ponte inteira. Então apanhe o quarto engradado, e o guindaste o derrubará, permitindo adquirir um artigo. Deixe o quarto, e repita isto, mas para cima um engradado diferente como o quarto engradado para adquirir um artigo

diferente. Repita isto até que você abriu todos os quatro engradado.

Cruze a ponte de engradado e passa pelo quarto pequeno. Cruze os engradados para achar um baú com um Flash Shells para Momo, então suba os degraus. Acione a alavanca azul para fazer uma ponte de entrada. Se você deveria precisar voltar para seu navio a ser curado, faça isso. Então suba os degraus.

Vá para a porta, do lado esquerdo, na parte baixa e abra o baú ao término da passagem para pegar um Skill Ink. Saia do quarto e vá todo o corredor abaixo, então suba os degraus. Ponha o ID no painel para ativar o elevador. Subindo pela elevador, e saindo em seguida, suba o próximo lance de degraus para a cabine de controle. Ponha Momo no controle e deixe-a examinar o painel de controle. Ela começará o navio e o enviará até cheque no Contador de Aumento.

Volte o elevador para o corredor com muitos portas. No canto superior direito examine o contador de aumento. Note o número que está nisto. Um som fazendo tique-taque começará. Cada carrapato está somando a pessoa para o número que você viu— mantenha rasto do número! Volte até a ponte e se levante próximo a Momo, mas não fala a ela. Conte os carrapatos até o número bater 99, então fale a Momo logo antes o próximo carrapato. Se você fizesse isto direito, o navio começará.

Depois que o navio começar, assista as cenas, e escute a música. Depois de um tempo, um alarme começará a soar. Suba a ponte (você pode parar no quarto de Nina e Momo para pegar uma Amonia no gabinete) e Momo explicará o problema. Forme um grupo e nele ponha Momo e Peco, então desça para o corredor onde você pegou a Skill Ink. A porta está agora aberta, então entre por ela.

Entre pelo canto do lado direito deste quarto e passa pela porta, indo em direção sul. Abra o baú para encontrar um Ivory Dice. Agora a volta ao redor do quarto até que você encontre a escada de mão. Suba e siga os degraus à direita. Dê uma volta ao redor, pelo lado de fora, deste quarto para adiquirira um baú, onde você pega uma Soul Gem. Então suba os degraus ao topo do quarto e ascenda a escada de mão. Suba a próxima escada de mão para a cobertura do navio.

Siga para cima, sobre a pequena coisa de cume no meio, e siga para cima e depois à esquerda. Quando você chegar ao arco do navio, dois Ammonites emergirão da água. Você tem que se retirar ao centro do navio apertando para a direita repetidamente no bloco de direção. Há pouco não aperte quando um dos Ammonites estiver na sua frente. O mais distante atrás de você consegue baixar a freqüência com que o Ammonites usam que o Tsunami devastador deles atacam.

Os Ammonites podem confundir, assim não use morph de Ryu ou ele poderia matar a todos do grupo. Use uma magia Barrier em Momo, em si mesmo, e então em Peco. Depois disso, comece a atacar ou use Vitamins para curar. Momo deve usar Speed em todos os personagens. Depois que ela seja impulsionada todo o mundo, tenha o dela ataque. Peco há pouco deveria atacar (ou use Super Combo se você tiver). Obviamente, você quer se concentrar de cada vez em um Ammonite, mas se Momo encobre a pessoa com as Conchas de Flash dela, tenha o dela ataque o outro para encobrir isto como bem. Os primeiros alguns círculos são brutais, mas se você pode fazer isto por lá. Depois de derrotar o Ammonites, você adquirirá muita experiência. Volte a escada de mão e o navio retomará velejando.

UM NOVO MUNDO

O navio chegará no outro lado do mar exterior. Deixando o cais, você estará em uma cidade de robôs. Primeiro, vá para o canto superior direito da cidade e procure um robô escondido entre alguns engradados. Fale com ele e você verá uma lista longa de opções. Escolha o terceiro e ele lhe dará uma Homing Bomb para Momo, que não é lá uma grande arma.

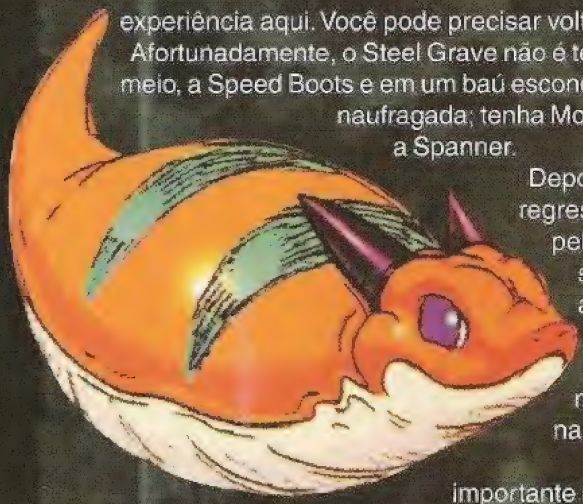
Siga para a loja. Esta pode ser uma cultura completamente diferente no outro lado do oceano, não visto por seu lado do mundo em eras, mas eles usam a mesma moeda corrente como você! O Lacquel aqui é bom, como é a maioria das armas. Salte o Gale Javelin, entretanto, a Beats Spear é muito mais forte. A Beryl Rod é mais fraca que a Lightning Rod através de alguns pontos, mas é provavelmente melhor como eleva sua Inteligência. Esteja seguro para adquirir AP Shells para Momo; eles são muito mais poderosos que as armas dela.

Depois que você terminar as compras, deixe a cidade e siga para nordeste, tenha Peco no grupo, para outra árvore de Yggdrasil. Use peco para falar com ela poder pegar o Trance Dragon Gene ao lado da árvore. Se você quer ir pescar, há uma mancha pesqueira no canto a sudeste da área de porto, mas os peixes estão muito longe, você não vai poder pegar muitos no momento.

Uma viagem lateral leve que você pode fazer é entrar em uma área de batalha e lutar contra alguns MultiBots. Se você lançasse um feitiço de fogo neles, eles retaliarão um Wall of Fire que você pode aprender, e se você lançasse um feitiço de iluminação, eles usarão Thunder Clap, o qual você também pode aprender. Se você é pequeno em habilidades, você pode querer os apanhar. Também, se você lançasse uma feitiço de cura no MultiBots, eles começarão curando seus personagens. Isto pode ser à mão nos calabouços a chegar se você é pequeno em AP.

Siga para Steel Grave — volte pela direita da árvore de Yggdrasil, no precipício. É recomendado que você traga Momo. O Steel Grave é um calabouço de verdade aborrecedor. Os Assassins podem usar Disembowel em você e levar até 1 HP (você pode aprender isso deles, entretanto), as cabeças flutuantes têm um ataque de Timed Shot que faz aproximadamente 100 de dano, e os robôs são imunes a tudo relacionado a eletricidade (traga Rei e Nina para o raio deles soletra, e equipa qualquer arma de raio que você tiver). Por outro lado, você adquire muita

H@suke



experiência aqui. Você pode precisar voltar a pousada várias vezes.

Afortunadamente, o Steel Grave não é tem muito tempo. Há só três lugares para colecionar — o UV Goggles em um baú no meio, a Speed Boots e em um baú escondido no fundo do canto, e a Spanner. A Spanner está escondida dentro da astronave naufragada; tenha Momo para quebrar a porta com o canhão, então abra o baú no quarto. Lá você pegará a Spanner.

Depois de adquirir a pilhagem, vá para a saída no canto superior esquerda. Você regressará ao mapa. Se você quer voltar para Kombinat, você pode caminhar por trás pelo Steel Garve sem ter que entrar. Então vá para Colony. Se Momo já não está em seu grupo, ponha-na agora. Este calabouço caracteriza os mesmos sujeitos aborrecedores como o último, mas eles estão misturados com outros inimigos. Você pode roubar Rare Books dos Codger; eles são antigüidades que você pode vender na Antique Shop na Aldeia das fadas por 4000 zenny. Isto pode não parecer muito, mas os Rare Books são fáceis de serem roubados, e você normalmente pode adquirir na primeira tentativa.

Faça seu espaço à esquerda superior e colete o Failure Gen. Este gene será importante mais tarde. Depois de adquirir o Gene, use as portas. Você alcançará uma plataform com um teto de vidro azul abaixo. Salte abaixo pelo teto para chegar num quarto com vários espelhos. Faça Momo ver o painel para o aprender precisa de uma chave. Deixe o quarto e siga até a porta mais alta. Entre e leve a Chave no altar. Volte ao quarto dos espelhos e use a Chave no painel de controle.

Você tem que alinhar os espelhos para refletir o laser agora. Há pouco continue os beliscando até que eles trabalham. Você precisa saltar a viga do espelho mediano, à esquerda reflita, à direita reflita, então para o fusível. O espelho na esquerda não precisa ser rotacionado. Depois de ativar o fusível, volte ao altar do teleport.

Siga Honey fora do calabouço. Você arejará atrás para cima no fretador chocado em Steel Beach. Seu grupo terá uma discussão longa sobre os teleporters e Deu. Depois, deixe a Steel Beach e volte para Junk Town ou a aldeia das fadas. Se atualize com os mestres, então volte para Steel Beach.

Realmente não importa que personagem você usa para o calabouço a chegar. Os inimigos não são difíceis. O único real notável são os Reapers; como eles são mortos-vivos, você pode matá-los com magias de cura.

Volte no fretador e repasse seus passos até que você adquire a uma interseção. Siga para o sul no calabouço formal. Suba o segundo lance de degraus e continue indo até que você vem para um quarto quadrado grande com vários interruptores. Puxe a alavanca oriental, então vá debaixo da viga mestra que só rosa para uma porta. Desça ps degraus, abra o baú para pegar uma Hourglass, volte ao quarto da alavanca. Deixando a alavanca oriental baixa, lance a alavanca meridional. Agora caminhe debaixo da viga mestra meridional e entre pela porta. Siga o caminho, pelo topo de uma viga mestra, para um baú com um Lacquer Staff. A Thunder Rod é melhor que isto; não equipe-a. Retorne para as alavancas mais uma vez, e puxa a alavanca norte. Escale os degraus no canto sudoeste e caminhe para o lado das três vigas mestras aos degraus para cima.

No próximo chão, há uma bolsa escondida de 4000 zenny no canto de abaixar-direito. Então só ascenda para o próximo quarto de quebra-cabeça. Aqui, você tem a manuever as plataformas flutuantes para alcançar o interruptor no centro. As plataformas se mudarão para a direção você está enfrentando quando você os sobe a bordo, e continua indo até que eles bateram uma parede ou outra plataforma.

O modo mais fácil para resolver este quebra-cabeça é pensar na cova como um diamante de beisebol. Monte a plataforma próximo "casa chapeou" para cima e esquerda. Colidirá com outra plataforma. Desça, então monte a plataforma a segunda base abaixo e esquerda. Também colidirá com outra plataforma. Caminhe sobre aquela plataforma e você montará em terceira base. Desça daquela plataforma, então volte em enfrentar abaixo e corrige, assim você estará em prato de casa. Continue montando contador à direita até que você bate em uma plataforma. Caminhe fora sobre solo sólido (não há outra plataforma), então volte sobre a plataforma que você há pouco estava montando, mas enfrentando abaixo e direito. Isto o levará ao interruptor. Ative, então monte atrás e passa pela porta.

Além da porta, siga para cima e nivele, então vá certo e colecione uma Lacquer Shild. Suba para outro nível e sai sobre a sacada. Abra o baú para uma Barbarossa, uma espada pesada que você pode comprar de volta me Junk Town. Volte ao lugar fechado e à esquerda de cabeça num quarto. Abaixe e adquira uma Skill Ink, então proceda partido da interseção até que você volta fora. Desça e entre na próxima porta.

Daqui, só continue indo até que você adquire à antena. Use os controles. Você tem que fixar a antena para uma direção onde não há nenhuma interferência. Você quererá apontar isto para o noroeste; quando é o lugar certo você não deveria ouvir nenhuma estática nada. Agora vá todo o modo desista a torre para o quarto de teleport (onde você entrou da Colônia). Use o painel de controle no quarto de teleport. Você pode usar os altares de teleport agora para deformar quase em qualquer lugar no mapa mundial! Um mapa de como usar o teleporters:

```
RELAY POINT A <----------> RELAY POINT B
(Antenna Tower)            (Wyndia Castle)
 |   |   \                 /   |   \
 |   |    \               Dauna  Yraal  Durandal's
Colony  Dragnier  Container Yard  Hills  Region  Hut

DRAGNIER
```


Jt@suke

DRAGNIER

Depois de assistir a qualquer outro negócio você tenha (se você é apprenticed a Emitai e não tem se registrado nele por causa da localização distante dele, faça tão agora), teleport para a Jarda de Recipiente. Tudo aquilo que você precisa fazer aqui é agarramento o gene de Esplendor perto e licença.

Agora teleport para Dragnier. Em sua chegada, você será saudado por Griol. Haverá muito diálogo, então você estará em controle de Ryu. Procure os gabinetes no quarto para Tinta de Habilidade, então deixe a casa e Rei unirá. Encabece até o topo de cidade e fale a Garr. Ele reunirá. Griol então espetáculos para cima e lhe diz que fale ao Ancião que para algumas vidas de razão no poço.

Primeiro, deixe Dragnier. Você se achará atrás na Orla Perdida, leste da Colônia. Há um anel de faerie perto assim você pode inspecionar o faeries. Mude sua festa a Ryu, Nina, e Garr. Equipe o Anel de Fogo e Armadura de Amianto (em pessoas diferentes). Também, equipe a Nina com o pessoal mais claro que você tem. Volte em Dragnier e procure a loja. Aqui, você pode prover para cima em artigos (seguramente seja você tem muitos amônia) e compra a Espada de Damasco e Armadura. A espada pode ser usada por Ryu e Rei; a armadura por Ryu, Rei, e Garr. Você também pode economizar o jogo ao Dragão Deus estátua. (Nós não vimos um desses desde... gosta, o primeiro calabouço?) descansar, há pouco confira as camas na barraca com todas as camas.

Desça a escada de mão no poço. Siga o caminho além de um familiar-olhando mural a um corredor com três quartos. Pare no primeiro quarto e procure o gabinete para Dados de Marfim. Salte o segundo quarto (não tem nada nisto), então entre no terço. Quando você entra no terceiro quarto, Jono que o Ancião falará a você. Ele pede falar a Garr. Ponha Garr no chumbo e fale a ele. Eles conversarão, até que Jono se aborrece com Garr pelo chamar "Mais velho", e diz ele quer falar a uma menina. Agora ponha a Nina no chumbo e fale novamente a ele. Ele lhe falará um pouco mais, então queira falar novamente a Ryu (ele não pode se decidir?). Este tempo, ele quererá desafiar Ryu. Concorde.

Você não pode usar seus poderes de dragão nesta batalha, assim Ryu deveria começar lançando Proteção, então Barreira em cada sócio de festa. Depois disso, lhe tenha curar, ou ataque se ele tem a chance. Garr há pouco deveria atacar. Se o apprenticed sido de Nina para Emitai, ela deveria ter o feitiço de Espada Mágico; usa isto se você tem isto como faz muito dano a Jono. Se não, tenha o dela use outra magia. Ela também deveria assistir a necessidades curativas urgentes, como ela é o mais rápido. O ataque primário de Jono é Inferno, mas ele também gatos Myollnir (ataque de raio super-forte em um caráter) e Siroco que danifica a festa inteira. Se alguém morre, os devolva imediatamente, e então ré-elenco Protege e Barreira. Jono tem muito HP, mas ele abaixará cedo ou tarde (e vai chegar mais recente). Depois que você o derrote, você receberá um lote inteiro de experiência e a Infinidade (aka Anfini ou Agni) Gene.

Deixe o poço, e você colidirá novamente com Griol. Ele lhe diz falar a Horis, o sujeito perto do portão. Primeiro, suba o topo de cidade (sobre o teleport se aloje) e examina o plaque em branco na parede com Ryu no chumbo. Uma imagem do Dragão Deus

Ji@suke

Ladon aparecerá e oferecera ao aprendiz você. Então vá conversa para Horis e lhe fala você está pronto à licença. Ele lhe dá um rakda para levar ao deserto. Assista a qualquer negócio você precisa (você enlata em viagem se for necessário teleport), então va norte para a Fábrica. Eu recomendo usar Momo e Rei—Momo é precisado adquirir a um tórax escondido.

A Fábrica é um calabouço interessante, devido ao fato que contem alguns dos inimigos mais misteriosos este lado de Earthbound. Primeiro é o Hobgoblins que, quando comandou pelo Duende Manda, ataque e mata os chefes em vez de você. Porém, o Hobgoblins empalidecem em comparação às Quadrilhas de Ovo. Cada único inimigo de Quadrilha de Ovo consiste de cerca de sete ovos minusculos armadura cansativa ou batas. Eles possuem o ataque de Óvulo no qual se transforma um de seus caráter—adquira isto—um ovo para o resto da briga. Como misterioso isso é? O melhor modo para os bater é ter para Rei usar a transformação de Weretiger dele; ele é imune a Óvulo enquanto um Weretiger. Também há o Ouro Incita, um metal murmúrio-como inimigo que corre fora antes de você possa matar isto, mas folhas quantias enormes de dinheiro se você mata isto. Se você não usa nenhum ataque normal nisto, deixará mais dinheiro até mesmo. O único "normal" inimigo aqui é o PipeBomb esquisitamente-nomeado. Estes sujeitos têm uma defesa alta e explodem depois de alguns voltas; qualquer magia de uso neles ou só corrida fora.

Explore a área externa da fábrica e abra os tóraxes para uma Semente de Sabedoria, Tinta de Habilidade, e outro o Boné de Artemis. Então entre na fábrica à direita pela porta lado do nível mediano. Suba o primeiro fixado de degraus e agarre a bolsa para um Amônia (yippee). Desça novamente e passa pela primeira porta. Gire a máquina fotográfica ao redor e ache um jogo escondido de degraus. Abaixe aqui e abra o tórax para o Rockbreaker arranha para Peco.

Atrás escada acima, siga o caminho principal até que você adquire a uma interseção. Aqui, leve o caminho norte a uma parede rachada. Use o canhão de Momo para quebrar por e adquirir a Lança de Áries—está claro e não solapa o HP de Garr, mas quase não é tão forte quanto a Lança de Besta. Devolva à interseção e vai oriental. Ascenda os degraus. Suba o próximo jogo de degraus e leve a porta fora para uma Peixe-cabeça, então volte dentro e desça novamente. Entre e fora da porta, então sacuda o interruptor (entrando e fora era assegurar que seus caráter não seriam batidos pelo laser). Volta pela porta e você chegará a um quarto no chão com um grupo de eletricidade. Lance a alavanca azul perto de você derrubar o bloco marrom, então corra ao segundo alavanca azul (não pisa na eletricidade!). Sacuda, então corra o longo fora ao redor de atrás para o primeiro e bateu isto novamente. Corra aos degraus.

Cure qualquer dano que você poderia ter levado da eletricidade, então continue no próximo quarto. Leve a primeira porta você passa e caminha entre as paredes para adquirir a Túnica de uma Salva. Então leve a segunda porta no quarto prévio (o terço há pouco conduz atrás à entrada). Vai certo, lance o interruptor, e escale a escada de mão ao dais. Use o computador.

Você tem que controlar o robô caminhando ao redor de ao redor do dais, e move isto para os três interruptores. Quando você adquire na frente de um interruptor, Triângulo de imprensa para sacudir isto. O truque é apanhar o robô atrás dos engradado de forma que você pode mover atrás pelo dais (se pondo mais espacial mover) sem fazer o movimento de robô. É amável de gosta de usar um mousepad. Reiniciar, há pouco use o computador novamente.

Depois de sacudir todos os três interruptores, desça do dais e sobe a escada de mão na esquerda (além da porta onde você entrou no quarto). Desça a próxima escada de mão para a que você vem, sacuda o interruptor, e abra o tórax para o Homing Bombs para Momo. Volte a escada de mão e continue indo além da próxima porta para um tórax com um Ampulheta. Então leve a porta e ascenda todos os degraus até que você adquire à saída de fábrica.

SÓ DESERTOS

Você regressará no mapa. Leve alguns passos adiante e você chegará ao deserto. Horis tem magically de alguma maneira aparecido aqui; fale a ele e escolhe todas as opções para aprender a consumir o deserto. Então examine o jarro para o direito dele para adquirir um pouco de água (não perde adquirindo a água ou você estará arrependido). Use o diário para descansar, economize, e muda seus caráter se você quer. Eu recomendo usar Rei e Garr para a área a chegar.

Todo o mundo parece odiar este nível, mas eu pensei que estava fresco. Basicamente, você tem que navegar pelo deserto que usa as estrelas. Você pode se recolher incrementos; há 16 incrementos em um círculo cheio, mas você normalmente estará caminhando há pouco para frente. Se você leva um passo na direção errada, vire 8 trincos (assim você está enfrentando o outro modo) e pisa aquele modo.

De vez em quando, você adquirirá uma mensagem que diz que você precisa beber água. Leve 20 passos cuidadosos adiante, então vá para sua tela de artigo e use seu Jarro de Água UMA VEZ. Então continue. Também, você só quer mover durante a noite. Quando começa a se tornar dia, continue indo até que você adquire uma mensagem que o sol subiu, então acampamento. Descanse, então continue. Também, se você deveria faltar água (que é duro fazer) ou se perde, acampamento e usa seu rakda para voltar ao acampamento de Horis.

Finalmente, você será chupado ocasionalmente em um! área. Começo de imprensa e usa a mão-máquina fotográfica (aposta da que você se esqueceu que!) dar uma olhada para a bolsa de artigo. Agarre, então só corrida fora da área. Os inimigos que você luta aqui incluem:

o Draks. Estes sujeitos são fáceis matar, como eles não fazem nada. Porém, se você usa o feitiço de Remédio ou uma Panacéia para unparalyze eles, eles começarão usando a habilidade de Cura que você pode aprender. Cura é muito útil como isto ambos curam o e curas seu estado, assim eu recomendo aprender isto.

It@suke

o Magmaite. Inimigos de vulcão-tipo grandes com uma defesa alta. Use Salto e Trema contra eles.

Escorpiões do. Estes sujeitos só são danificados através de armas afiadas—a espada de Ryu e a lança de Garr (as facas de Rei não cortam isto). ataques de Gelo são efetivos neles. Você também pode aprender a habilidade de Tornado deles.

Cáctus do. Os Cáctus estão aborrecendo; eles quase nunca ataque, mas o contador todos seus ataques. Use magia ou Combo Super contra eles, se possível. Eles também são fracos contra gelo.

Como vários os inimigos aqui são fracos contra Congelação, assim uma tática boa é ter para Ryu usar o gene de Congelação para transformar e usar Respiração de Congelação. É barato, mas efetivo. Se você aprendeu o feitiço de Temporal (a Nina tem isto, e você pode obter isto de Deis), trabalha grande como bem.

Agora para a navegação atual. Você quer partir encabeçando norte—isso significa você deveria estar enfrentando a Estrela Norte diretamente. A Estrela Norte é a estrela vermelha alto no céu. Não confunda com a Falsa Estrela Norte, a estrela purpurea para o leste da Estrela Norte (eles são fáceis contar separadamente; a Estrela Norte sempre é à esquerda da Falsa Estrela Norte).

Enquanto norte ambulante, ocasionalmente parada e vira quatro trincos partiram para inspecionar a posição da Estrela de Noite (a estrela azul maldita). Continue indo norte até a Estrela de Noite é oeste devido—isto significa que você quando vire quatro torneiras à esquerda, a Estrela de Noite estará em cima de diretamente a cabeça de Ryu. Neste momento, vira 8 trincos da Estrela de Noite, assim você está enfrentando leste (a Falsa Estrela Norte deveria ser visível na extremidade da tela). Agora começa a caminhar leste.

Continue pausando para conferir a Estrela de Noite (8 voltas em qualquer direção)—estará descendo gradualmente para o horizonte como você caminha leste. Quando você já não pode ver a estrela, parada. Agora só vai norte. Depois de três dias cheios de ida norte, você cortará a uma cena na qual a festa tenta escalar uma colina que claro que se mostra para ser um monstro. Você tem que lutar um mamute então (o que está privando um mamute no deserto?)

Este sujeito é realmente duro se você não faz o que você está fazendo. Porém, tudo você tem para é lançado Ascensão e usa o??? e genes de Milagre. Isto lhe dará um Behemoth super, o Mamute. Agora só uso MeteorStorm no Manmo até que você bateu isto.

Depois que você derrote o Manmo, você adquirirá muita experiência. Você regressará então automaticamente para seu acampamento onde a Nina se desmoronou de calor
esgotamento. Vá fora e fale a Rei, então passeio partiu para achar o rakda. Bata com sua espada matar isto e adquirir a Carne de Rakda. Leve dentro. O jogo assumirá como você vai ao oásis.

Quando você regressa em controle, explore a cidade de oásis. Há uma pousada, uma loja de artigo que também vende alguns acessórios, e a mulher no doca reencherá sua provisão de água. O artigo loja construindo está um sujeito que lhe conta algum info aproximadamente onde achar alguns artigos no deserto.

Se você quer adquirir os artigos (é opcional), volte no deserto (tenha certeza para adquirir mais água primeiro!), então acampamento. Use seu rakda para ir para a fábrica. Daqui, vá duas noites nortes. Então vire quatro trincos à esquerda (assim você está enfrentando oeste devido), e continua aquele modo durante três noites. Durante a quatro noite de andar, você encontrará uma batalha fortuita em qual há alguma armadura óbvio-olhando próximo a você (não preocupa, você não pode perder isto). Adquira; é a Armadura de Vida, a melhor armadura no jogo. Então só uso seu rakda e volta para Oásis.

Para o segundo artigo, entre no deserto de Oásis. Vá uma noite sul (você já está enfrentando sul; é ao redor oito trincos do oásis). A noite que vem, oeste de volta (face a Estrela Norte e vira quatro trincos partidos). Vai quarto oeste de noites; na quarta noite de andar, você entrará em outra batalha fortuita onde você pode achar a Espada Real, a melhor arma de Ryu. Então leve o rakda montam em casa.

Há dois mais artigos que eles o sujeito não menciona, mas isso que você pode adquirir. Adquirir um, deixe Oásis e imediatamente vira quatro trincos à direita, assim você está enfrentando oeste. Então só vai ocidental diretamente por 7 noites ou assim. Confira toda batalha fortuita no caminho; eventualmente você achará a pessoa com as Garras de Morte para Peco. De fato, eu não recomendaria fazer isto, como leva muito tempo e você adquirirá logo de qualquer maneira uma arma melhor para Peco. Como para o outro, faça a mesma coisa, mas vai oriental em vez de oeste e você achará um esqueleto em
uma batalha fortuita. Procure para as Botas de Velocidade. Novamente, eu não recomendo
fazer isto como é mais fácil de adquirir a Velocidade Calça as botas do Sepulcro de Aço.

CAER XHAN

Entre a colina na cidade de oásis e você estará em um mapa novo, da Área de Deserto. Economize seu jogo, e ponha Garr na festa. Vá nordeste para o edifício pequeno (*not * Caer Xhan) e entra. Você regressa na Jarda de Recipiente. Se você encontra qualquer Archmages ou Berserkers aqui, CORRA—eles são realmente duros. Entre no edifício e ponha Garr no chumbo. Empurre contra o engradado e Triângulo de cabo. Garr esmagará isto e lhe permitirá escalar a escada de mão e usar o teleporter.

Neste momento, você quererá voltar e inspecionar para cima todos seus mestres, e visita ao faeries. Então teleport atrás para a Jarda de Recipiente. Suba Caer Xhan, um moderno-olhando (mas abandonado) cidade. Entre no primeiro edifício à direita. A porta dianteira contém uma loja de artigo, e a porta traseira é a loja de arma (a porta

mediana não tem nada). Você pode comprar para alguns equipamento realmente poderoso na loja de arma, inclusive a Espada Buscando para Ryu, garras novas para Peco, e a Bomba Atômica (!) para Momo. Compre tudo que você pode.

Proceda ao superior-direito que constrói e entre. Abaixe todos os degraus. Evite a área quadrada no centro e desça os degraus na abaixar-esquerda. Passe pela porta e sacuda o interruptor. Deixe o quarto e as vigas infra-vermelhas serão agora visíveis. Os evitando, agarre o tórax no centro para Lua Rasga, então ascenda os degraus. Trabalhe seu passado de modo mais das vigas e sobe os degraus. Você regressará fora na cidade. Use o computador e vire no lançadeira. Deixe o quarto e salte abaixo sobre o mais baixo nível. Entre na porta perto. Use o computador para abrir os portões, então ascenda e encabece fora. Pise no elevador. Você será transportado até a estação de orbital Myria.

A porta é fechada para frente, assim leva uma volta certa e abaixa os degraus. Os inimigos nesta primeira parte de Myria incluem DeathBots (bem duro; você pode roubar Correio de Damasco deles), Nitemares (undead; use cure feitiços neles), Peritos (wimpy), e Armadura (os ataque até as fraturas de armadura deles/delas; então você não os pode ferir).

Vá certo. Quando você alcança o elevador, vai sul e leva a porta fora. Abra o tórax para o Gás Descasca para Momo. Eles confundem os inimigos, mas tenha um poder de ataque fraco. Adira com o AP Shells ou Bomba Atômica. Volte dentro e vai certo para outra porta que conduz fora. Gire a máquina fotográfica aqui para revelar uma bolsa com um Fragmento de Vida ao término do segundo garfo. Devolva ao elevador e norte de cabeça. Você virá a uma alavanca; sacuda para ativar o elevador.

Use o painel de controle e escolhe o vai para a Plataforma de Chegada onde você achará uma Fruta de Sabedoria. Então vá para a Coberta de Manutenção. Tire o outro elevador. Vá ocidental, norte, e então leste. Suba os degraus e sacuda ambos os interruptores. Encabece atrás abaixo e vai ocidental e passa as duas portas (eles são fechados). Vai norte e leve a primeira porta para a que você vem. Há algum dinheiro e Napalm nos gabinetes, e na parte de trás do quarto estão camas e um diário. O diário lhe dá todas as funções de um diário de acampamento—você pode mudar os sócios de festa, use Tinta de Habilidade, etc.

Depois de descansar, deixe o quarto e continua norte. Você chegará a um quarto com algumas estantes de livros. Os procure para dinheiro, então vá sul para devolver ao exterior. Encabece ao abaixar-direito desta área para alcançar que olhares como uma barra de abandonded. Procure a estante atrás da barra para um Fragmento de Vida. Oeste da área de barra, você achará uma passagem de vidro com uma porta no lado ocidental. Entre e leve a saída dentro da passagem. Você regressará à frente do Myria. Agora seja um tempo bom para partir, adquira engrenagem nova em Caer Xhan, descanse, e economize. Confie em mim, você querera economizar, porque os inimigos na próxima seção de calabouço são brutais. Também, se você não tem Rei em sua festa, o ponha em—você precisará dele.

Atrás no Myria, leve a porta dianteira na passagem de vidro, então encabece ao superior-direito da área ao ar livre grande. Suba os degraus e continua a uma porta. Dentro de, monte o walkway móvel para o fim do quarto. Agora caminhe atrás abaixo o lado esquerdo do quarto (à esquerda do walkways). Gire a máquina fotográfica e você achará uma bolsa com um 10,000 zenny agradável. Leve a porta na parede distante adquirir a um tórax com a Bata Santa, armadura boa para Momo (a Bata de Vento é melhor para Nina). Agora leve a saída de superior-esquerda do quarto de walkway para um agradável verde cure quarto. Isto cura quarto enche seu HP e AP, e também recupera seu máximo o HP. Você estará vendo muito este quarto...

Além do cure quarto é onde coisas se põem sórdidas. Os inimigos principais aqui são RedDrakes e IceDrakes—eles quase sempre entram em pares de um cada. O RedDrakes usam Respiração de Chama, e o IceDrakes usam Respiração de Congelação. Combinado, eles quase podem enxugar em volta fora a festa inteira em um. Como todos os ataques de respiração, o dano que as respirações deles/delas fazem está baseado no HP deles/delas—assim divide seu dano entre ambos deles minimizar o dano você leva. Ainda o, porém, rasga e eles também têm um feitiço que confundiu sua festa inteira. Não tenha nenhum medo de correr atrás para o quarto curativo; isso é o para o qual está lá. A única parte boa sobre o Drakes é que eles derrubarão o Dragonfang, a melhor arma de Peco, ocasionalmente.

De qualquer maneira, encabece para frente do quarto curativo ao último (4º) porta. Dentro de, você verá uma Quimera apanhada em uma câmara de gás e guardará um keycard. Use a alavanca para desligar o gás. Procure as estantes para um Olho de Andorinha, então volte para o quarto curativo e encha para cima.

Agora passe pela primeira porta além do quarto curativo. É suposto que você usa o término neste quarto e os dois nos quartos além virar tudo fora toda a eletricidade, mas isto é mais fácil disse que feito como é um quebra-cabeça realmente complicado e há nenhuma instrução, não mencionar os ataques de Drake constantes. Meu conselho é entrar em há pouco a passagem de vidro no quarto de abaixar-direito e traspassar toda a eletricidade. Esteja seguro curar o envenenamento depois. Abaixe o elevador. Uma vez você montou o elevador uma vez, a eletricidade é virada permanentemente fora. Encabece abaixo e leve a passagem fora. No superior - canto esquerdo do segundo "cubículo" é um tórax bem-escondido com Tinta de Habilidade. Depois de adquirir isto, corra

Jt@suke

atrás para o cure quarto e é curado novamente para cima.

A eletricidade está apagado agora, assim você pode ir diretamente novamente para o elevador e pode descer. Este tempo, siga o caminho para o oeste até que você adquire a outro elevador. Vá além disto e gire a máquina fotográfica para achar alguns Dados de Marfim. Agora suba a bordo o elevador e monte atrás para o chão de solo. Abra o tórax para o Cortador, um das melhores armas para Rei no jogo. Equipe imediatamente. Cure para cima, e passa pela porta para enfrentar a Quimera.

O truque para bater a Quimera é ter dois caráter mais rápido que isto. Rei já deveria ser, e o tendo Velocidade lançou em Ryu, Ryu também deve. A Quimera usará Paralyzer para paralisar um caráter; tenha o uso de caráter mais rápido uma Panacéia para curar him/her enquanto os outros ataques de caráter. Assim se Ryu é paralisado, Rei deveria usar uma Panacéia e o outro caráter (em meu caso, Peco) ataques. Se Rei adquire paralzyed, Ryu cura. Se são paralisados #3, Rei deveria curar e ataque de Ryu. Além Paralyzer, a Quimera tem um ataque físico forte, assim tem Ryu lançado Proteção 2 ou 3 vezes. Também pode lançar alguns feitiços que não são tanto de um perigo. De fato, contanto que você saiba o truque, este sujeito é um pushover.

Depois do derrotar, obtenha Cartão B Chave do chão, então abaixe o elevador que a Quimera estava guardando. Abra o tórax para o especial ELE Descasca para Momo. Encabece abaixo e corrija para um quarto com uma porta fechada. Tenha para Rei abrir isto, então abra os tóraxes para a Proteção de Dragão e Capacete para Ryu, e a Proteção Gigante para Garr. Agora volte fora de Myria para outro cure fratura. Ponha Momo e Rei em sua festa antes de continuar. Também, tenha a certeza de que você tem um Dream Ring sobrando em seu inventário.

REUNIÃO

Atrás em Myria, passe pela porta dianteira. Leve a porta no fim distante do quarto principal e volta os degraus. Você regressa agora onde o quarto e diário é. Cabeça sul e usa Cartão B Chave para abrir a porta mediana e entrar. Aqui você achará um grupo de Honeys. Se você fala com o solitário, você descobrirá sobre Navegantes (Honey é um deles). Se você tenta levar um, não lhe lhe permitirão, como você já tenha um (Honey), não há nada de fato que fazer aqui exclua agarre o Demonsbane no tórax, uma espada para Ryu que não é tão bom quanto o SeekingSword.

Volte ao quarto principal (o um com o multi - chão colorido) uma vez mais. Este tempo, leve os degraus na superior-esquerda adquirir a uma porta com uma mancha verde. Além daqui, você lutará os inimigos de planta. Suba para a escada rolante e você alcançará outro cure quarto. Além do cure quarto, você achará uma porta bloqueada por plantas. Equipe Momo com o ELE Descasca e tem o dela atire as plantas. Eles dissolverão; então você pode passar pela porta.

Você está agora no pátio realmente esfriar-olhando. Os inimigos principais aqui numeram só 3: Hopper, Plant42, e FoulWeed. Mate o Hoppers primeiro; eles têm um ataque de Correria de Ar poderoso. Sempre ataque o FoulWeeds duram, como eles dormirão até que você começa os atacando. Você também verá ocasionalmente Wraiths ou Reis de Goo. Bater o Wraiths, use o mesmo tipo de magia duas vezes neles destruir a barreira deles/delas para aquele elemento e então os matar (i.e., dois feitiços de trovão, dois feitiços de congelação, etc.). Como para os Reis de Goo, só defenda e eles correrão fora. Não roube deles ou eles se aborrecerão e começo que lança Ragnarok.

Interruptor Momo atrás para a Bomba Atômica (o assumindo têm isto) antes de continuar. Vá para frente e leve o tórax para Proteína. Então dê laçada ao redor do lado certo do quarto até que você adquire à grama. Continue norte e desça a primeira colina. Agarre o Fragmento de Vida do tórax perto, então cruze a próxima colina. Abaixe e deixou a uma mancha onde você pode voltar no walkway. Siga para uma porta fechada que Rei pode abrir. Conduz em lugar fechado para um laboratório.

Procure os armários aqui para Ginseng e Fruta de Sabedoria. Tenha cuidado para não pisar em quaisquer das vinhas ou você será envenenado. Leve de volta a saída do norte fora e oeste de cabeça. Não perca o tórax escondido atrás da árvore para um Tiara Prateado. Equipe em Momo. Quando você alcança alguns degraus, cabeça sul para cima a colina e sobre o walkway. Passe pela porta (no canto de superior-esquerda da área) e abre o tórax na parte de trás para a Lança de Dragão. Deixe o quarto, volte à colina, e ascenda os degraus de metal. De lá, continue para um corredor purpúreo (confirme a iluminação aqui), o qual por alguma razão está cheio com Olho Goos, o wimpiest inimigo no jogo. Huh? De qualquer maneira, há pouco caminhe ao elevador e use o painel de controle para ir para Eden.

Em Eden, você lutará Wraiths principalmente, e o Rei de Goo ocasional. Confira três parágrafos acima para a estratégia. Às vezes GooTitans aparecerá; estes sujeitos regressam de modo em Estrada de Ogro, assim eles não são nenhum problema. Cutuque ao redor para tóraxes com Correio de Força e uma Pedra preciosa de Alma, então cruze a ponte.

Você verá um pássaro que voa por, e segue isto para um acquitance velho. Seu amigo revela que ele é como bem um sócio da Ninhada. Por uma série de retrospecto, ele tenta convencer Ryu que a Ninhada deve ser erradicada. Você é chupado então dentro da própria mente de Ryu que olha bonito spiffy.

Acredite ou não, há os inimigos em aqui. Sim, por alguma razão, Ryu tem ervas daninhas gigantes que correm ao redor de dentro da mente dele. Afortunadamente (desde você só tenha Ryu), eles são bem fáceis derrotar. Há pouco assista fora para os Gongos Furiosos Carga de pólvora de '.

Caminhe noroeste. Você verá uma série de imagens de Nina e falará sobre a mãe dela. Continue caminhando até as mudanças de tela. Vá adiante e fale à estátua de dragão, então se vire e caminhe o modo que você veio atrás. Você aparecerá atrás na mancha começando, mas todos os pilares cresceram em tamanho. Rei falará durante algum tempo, então desapareça. Use o Dragão Deus estátua para curar e economizar seu jogo. Se você quer deixar, faça assim, como você não terá outra chance durante algum tempo.

Vá noroeste novamente e você alcançará uma estátua de dragão com dois plaques.

Fale à estátua, então fique parado e espera até Ryu começa a animação inativa dele. Então fale novamente à estátua e lhe dirá que prossiga. Não faça. Leia o plaque esquerdo, então abaixe e esquerda, para o tórax. Você entrará em uma cova. Fale à estátua perto e resposta Sim para sua pergunta. Leve o o Anel de Shaman do tórax que o salva 25% no custo de AP de todos seus feitiços (para o carater é equipado em, claro que). Agora vai nordeste e vá a abertura de ar. Você é agora sudoeste do economize estátua. Economize se você quer, então devolva à estátua de plaque.

Continue passado noroeste a estátua de plaque. Momo aparecerá e falará brevemente. Continue indo para o próximo círculo de lighted (a segunda além da estátua), então vá deixado um círculo, e abaixe um. Abra o tórax para um Ampulheta. Faça o mesmo para o lado certo para Pedras preciosas. Então continue ao longo do caminho central para mais diálogo de Momo. Entre na abertura de ar e você será teleported em uma área cristalina.

Coisas se põem um pouco mais desafiador aqui; você luta Gongos mais Furiosos e também Thanotoses (Thanoti?), quem têm magia forte. Salto trabalha bem em ambos, e feitiços de gelo fazem muitos dano aos Gongos Furiosos.

Vá sul e pise na flor amarela a teleport, então vai oriental para onde Garr é. Depois de falar a você, desaparecerá ele. Pise na flor purpúrea perto, então suba e direito e bateu o verde. Você colidirá com Peco que por alguma razão está falando agora normalmente. Depois que ele desapareça, pise abertura no ar. Você falará a uma imagem de espelho de você. Depois que ele parta, encha seu HP e AP, equipe o Anel de Sonho (você trouxe um, não o fez?), e vai adiante.

Teepo aparecerá novamente e tentará convencer dar o poder dele a Myria para Ryu. Quando Ryu recusa, Teepo se transforma no Arwan e ataques. Elenco Protege três ou quatro vezes, então só começo que Salta fora. Use artigos para curar, e não faça morph—você quer salvar seu AP. Contanto que você tenha o Anel de Sonho, você não terá nenhuma dificuldade. Uma vez você derrota o Arwan, você regressará teleported em Eden onde você terá que fazer uma festa para lutar Teepo. Eu higly recomendam que você use Rei. Teepo se transforma no Dragão enorme o Senhor, e então você luta novamente.

Ryu deveria lançar Proteja na festa, e use Barreira em cada caráter. Depois disso, lhe tenha usar o Poder e genes de Transe para se transformar em um Myrmidon. Use Aura, então ataque até que você reverte. Tenha para Rei roubar de Teepo até que você adquire a Lâmina de Dragão, então ataque. Assim que você adquira a Lâmina, tem para Ryu equipar isto, assim ele pode usar isto na batalha. Peco deveria usar Combo Super até que ele corre fora de AP, então ataque. Momo deveria lançar Possa em todos seus caráter, então ataque. Nina deveria usar magia, e Garr há pouco deveria atacar. Teepo tem um grupo de ataques elementares e equipa os vários Anéis assim ajudará. Use MultiVitamins (ou Vitaminas) curar. Esta batalha sempre vai em, mas contanto que você tenha uma provisão de artigo grande, não é aquele difícil.

Ao ganhar a batalha, você recebe uma quantia enorme de experiência (poderia querer usar uns Dados de Marfim) e a Armadura de Dragão. Teepo que compra a fazenda e deixa para trás Chave de Cartão UM. Sim, você só passou por esta sucessão de todo para adquirir um keycard. Leve o cartão, equipe a Armadura de Dragão, tire o elevador de Eden, e adquira o heck fora Myria. Dê um intervalo, você ganhou isto.

BATALHA FINAL

Você ganhou um número obsceno de níveis provavelmente (especialmente Ryu), assim inspecione para cima todos seus Mestres. Carregue em MultiVitamins, Panacéias, e Amônia; a batalha final está à frente (como você provavelmente adivinhou do título de capítulo). Então volta (isso que outro?) o orbital estacionam Myria.

Se você quer, você pode regressar até onde todos os robôs de Honey eram e usam Keycard One para abrir a porta adjacente. Tudo que você adquire são um Bangle Claro que não é exatamente um artigo todos-poderoso (certo, realmente é crummy), assim há nenhuma real necessidade para fazer isto.

Onde você "really" quer ir regressa para o quarto principal com os azulejos vários-coloridos. Encabece à mais baixa esquerda e use Chave de Cartão UM no painel branco na parede para o aberto a porta. Vá por.

Os inimigos principais nesta seção nova são o Homem de Névoa, uma versão mais dura da Armadura que usa Greve de Trovão para o paralisar—paralisia de cura imediatamente, e também tenta aprender esta habilidade; e os Vampiros que também o paralisam

Ji@suke

(com Olho Mau). Esquisitamente, eles não são undead, assim não usa cure magia neles. Porêm, o Revenants são undead, e assim é vulnerável a Kyrie. O outro inimigo em aqui é o NightBat; se estes aparecem com Vampiros, mate os Morcegos primeiro ou você não pode ferir os vampiros. Você pode roubar Traje de Assaltante, bom (e luz) armadura para Rei, dos Vampiros.

Vá para frente, além da primeira seção. Direito de volta, então volta partiu assim que você possa. Continue para frente, e volta partiu à primeira volta. Continue indo até que você alcança a porta. Quando você passa por aqui, a música mudará. Você está agora em um maze de verdade aborrecedor de chefes anteriores dos que sorta faz lembrar onde você luta todos os chefes ao término de um jogo de Megaman (eh, este *is * um jogo de Capcom). Afortunadamente, se você sabe o que você está fazendo, você pode consumir aqui com só duas brigas, e ainda adquire todo o tesouro bom.

Vá todo o modo abaixo o corredor e entre na última porta. Quando você entra aqui, você terá que lutar um grupo de galinhas. Há pouco use alguns feitiços de ataque de grupo e você pode os levar para sair em volta em um. Continue leste dois quartos. Cure para cima, então passe pelo próximo quarto onde você encontrará três clones de Garanhão, Prova 10, 11, e 12.

Este é um *real * o chefe, não goste desses os sujeitos de galinha. Se concentre em atacar o preto (raio) primeiro, como ele pode fazer o a maioria dano. Depois que você o mate, ataque o azul, e então o vermelho. Tendo anéis elementares equipado ajudarão tempo grande. Ryu precisa gastar a maioria da cura de tempo dele; não lhe tenha transformar. Lance Barreira em todo o mundo, mas Proteção de salto como as Amostras raramente usa ataques físicos. Eles têm uma quantia ridícula de HP, e há três deles. Afortunadamente, eles não pode fazer danificam muito por eles. É fácil de se pôr impaciente aqui, mas jogo isto defensivamente. Se qualquer pessoa morre, os traz e reformou Barreira.

Depois de derrotar todas as três Amostras (whew!), vá adiante para um salve quarto. Leve a porta esquerda para um quarto onde você pode descansar. Também há um torax aqui com um a Lira de Cupid. Equipe em Momo. Leve a escada de mão que vai para cima do salve quarto. De cabeça partiu na pequena ruela entre as paredes e agarra o Ampulheta na bolsa escondida. Então leve a porta de superior-direito para Lágrimas de Lua. Depois de adquirir a Lua Rasga, volte até o salve quarto. Você completou há pouco este calabouço inteiro com só duas brigas! Procure atrás do gabinete mais próximo para a porta para outro Ampulheta, então economize seu jogo. Abaixe a escada de mão para a área final.

Este realmente não é um calabouço; como só a primeira tela tem qualquer briga. Há pouco siga a passagem para o elevador—Honey abrirá a porta para você. Depois que você abaixe o elevador (estes olhares de parte fresco), a passagem iluminará (assim faz esta parte). UM fantasma aparecerá e falará brevemente a você. Agora só siga o caminho até que você adquire a uma porta. Vá por aprender sobre chrysm, então continue indo até que você alcança um elevador. Cure para cima, e pise em. O levará até a plataforma. Ryu "olho" flamejará, e então Myria aparecerá

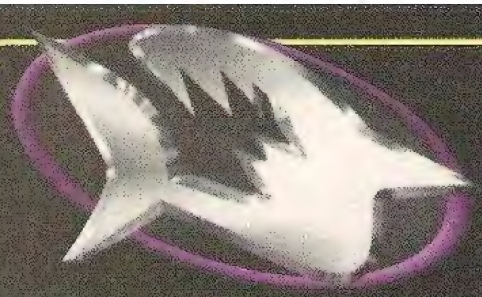
Depois de muito diálogo (que é uma real dor para ir por se você morre na briga a chegar), você estará controlando Ryu. Fale a cada de seus sócios de festa, então se levante diretamente na frente de Myria e fale novamente a ela. Ela perguntará se você quer deixar seu poder, ou a lutará. Obviamente, escolha deixar seu poder...há pouco brincando! Escolha lutar Myria e você terá que fazer uma festa. Ponha seus lutadores mais fortes em—em meu caso, estes era Peco, Rei, e Ryu. Escolha sua formação, e deixe a batalha começar.

Myria freqüentemente usa Santuário para dispersar seu ajude feitiços, assim não aborrece os usando. Só começo que ataca com ataques regulares e Combo Super. (Se você está usando a Nina, tenha o dela use magia). Faça *not * tenha para Ryu se transformar em um dragão—você quererá salvar o AP dele por curar. Tente conservar AP, porque esta é uma batalha LONGA... eu tentei manter rasto do HP de Myria, mas eu perdi conta. Há pouco digamos ela tem modo mais de 20,000 HP, e que me levou mais que uma hora a derrote (eu estou nem mesmo brincar).

O ataque mais poderoso de Myria é Veneno que encobre confunde, and/or envenena sua festa inteira. Quando isto acontece, tenha qualquer Panacéia de uso de caráter non-confusa para curar o confuso. Não preocupe muito sobre o veneno e cegueira: se você continua parando para curar esses, você nunca entrará qualquer golpe. Se coisas se põem realmente ruins, use uma Lua Rasga restabelecer todos seu HP e curar seu estado.

Sobre a meio caminho pela batalha, Myria começará lançando o feitiço de Holocausto. Isto provavelmente o rasgará a primeira vez em que, assim você pode ter que usar algumas Lágrimas de Lua. Então usa uma Fruta de Sabedoria para restabelecer o AP de Ryu se ele está fora (ele será, a menos que você já usasse uma Fruta), desde que Myria não pode lançar Santuário mais, lhe tenha usar Barreira em cada sócio de festa. Holocausto deveria se ir agora só aproximadamente 30 que não são nenhuma porção grande. Então começo que ataca novamente.

Quando ela é ao redor três-quarta morta, Myria começa combinando Holocausto e outra magia com Veneno. Há pouco use a mesma estratégia e mantenha seu HP. Se qualquer caráter morre, esteja seguro os reavivar e reformar Barreira para os proteger do Holocaust.



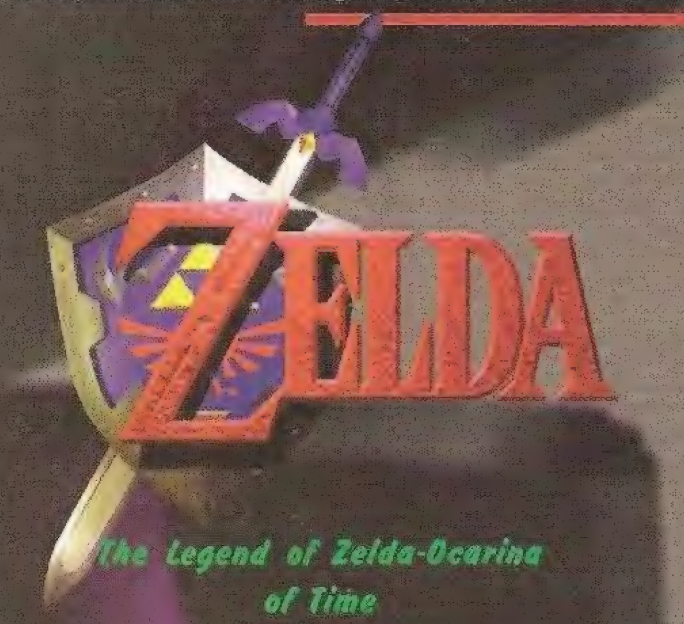
GAME SHARK

"TRAPACEANDO"

Se você não quer ter trabalho ou se divertir procurando fazer de tudo em Zelda, dedicamos a você a seção de GameShark desta edição. Com este acessório você pode inserir códigos para obter itens ou outros efeitos instantaneamente. Como você já deve saber, o GameShark é um acessório fabricado pela Interact, que é encaixado no console como um cart normal e então é colocado o cart do jogo desejado sobre ele (lembra-se de Sonic & Knuckles? É bem por aí...). Ele contém menus onde você pode inserir os códigos para obter o efeito que você quiser.

Os códigos publicados aqui só funcionam se você tiver um GameShark versão 2.2 ou maior (a versão do GS é indicada no topo da tela de menu principal). Além disso, para que os códigos funcionem, você deve ativar o Keycode de Zelda (pela opção Keycode, a partir do menu principal, seguindo então as indicações na tela), pois sem o Keycode os códigos também não irão funcionar. Para complicar um pouco mais, a Nintendo lançou algumas versões diferentes de Zelda. O jogo é exatamente o mesmo, mas o endereçamento dos códigos (para utilizar o GS) é diferente. Então publicamos os códigos para as três versões conhecidas (1.0, 1.1 e 1.2). Como não há maneira de saber qual é a sua versão do jogo, apenas teste um dos códigos de uma versão. Se funcionar, esta é a sua versão e todos os códigos publicados para esta versão são os que você pode utilizar. Se não funcionar, tente os códigos para a outra versão até encontrar a sua.

Abaixo se seguem os códigos para as três versões. Alguns dos códigos têm caracteres que podem ser substituídos por outros valores para obter efeitos variados. Estes são os códigos modificadores (os que têm valores como ??, XX ou ZZ). Você pode conferir os códigos que acompanham estes modificadores logo após os códigos normais.



The Legend of Zelda-Ocarina of Time
Versão 1.0

Necessita de uma versão 2.2 do Shark ou superior e requer o Keycode de Zelda

Energia infinita	8111A600 0140
Todos os corações de energia	8111A5FE 0140
100Tokens de Golden Skultullas	8111A6A0 03E7
Todos os Equipamentos	8111A66C 7777
Todos os Itens de Quest	8111A674 30FF
	8111A676 FFFF
Pulo da Lua [Nota 2]	D01C84B5 0020
	811DAA90 40CB
Efeito das Hover Boots (segureL e R)	D01C84B5 0030
	811DB2B2 000D
Small Keys infinitas	8011A699 0009
Sempre ter Big Key, Compass e Map	8011A678 0007
Obter a Ocarina ofTime	8011A64B 0008
Din's Fire (MP6)	8011A649 0005
Fairie'sWind (MP6)	8011A64F 000D
Nayru's Love (MP12)	8011A655 0013
Barra de Magia infinita	D011A609 0008
	8011A60A 0001
	8011A60C 0001
	8011A603 0060
Deku Stick	8011A644 0000
Deku Sticks infinitos	8011A65C 0009
Deku Nut	8011A645 0001
Deku Nuts infinitos	8011A65D 0009
Bombs	8011A646 0002
Bombs infinitas	8011A65E 0009
Obter Fairy Bow	8011A647 0003
Arrows infinitas	8011A65F 0009
Obter Fairy Slingshot	8011A64A 0006
Munição de Slingshot infinita	8011A662 0009
Obter Bombchu	8011A64C 0009
Bombchus infinitos	8011A664 0009
Obter Fire Arrow (MP2)	8011A648 0004
Ice Arrow (MP2)	8011A64E 000C
Light Arrow (MP4)	8011A654 0012
Fairy Ocarina sempre acessível	8011A64B 0007
Hookshot sempre acessível	8011A64D 000A
Longshot sempre acessível	8011A64D 000B
Boomerang sempre acessível	8011A650 000E
Lens ofTruth sempre acessível	8011A651 000F
Obter Magic Beans	8011A652 0010
Magic Beans infinitos	8011A66A 0009
Megaton Hammer sempre acessível	8011A653 0011
Modificador para a 1ª Bottle	8011A656 00??
Modificador para a 2ª Bottle	8011A657 00??
Modificador para a 3ª Bottle	8011A658 00??
Modificador para a 4ª Bottle	8011A659 00??
Modificador de item 1 (Link adulto)	8011A65A 00??

Modificador de item 2 (Link criança) .... 8011A65B 00??
Transformar a Giant's Knife em Biggoron's Sword .....
..... 8011A60E 0001
Obter Quiver (suporta 30 flechas) 8011A671 0001
Modificador de equipamento 1 ..... 8011A672 00??
Modificador de equipamento 2 ..... 8011A673 00??
Midificador de coisas equipadas ..... 8011A640 00??
C-◀ para usar Megaton Hammer [Nota 3] .....
..... 8011A639 0011
Modificador da hora do dia ..... 8111A5DC ????

The Legend of Zelda-Ocarina of Time Versão 1.1

Necessita de uma versão 2.2 do Shark ou superior e requer o Keycode de Zelda

Energia infinita 8111A7C0 0140
Todos os corações de energia 8111A7BE 0140
100Tokens de Golden Skulltulas 8111A860 03E7
Todos os Equipamentos 8111A82C 7777
Todos os Itens Quest 8111A834 30FF
..... 8111A836 FFFF
Pulo da Lua [Nota 2] D01C8675 0020
..... 811DAC50 40CB
Efeito das Hover Boots (segure L e R) .. D01C8675 0030
..... 811DB472 000D
Small Keys infinitas 8011A859 0009
Obter Big Key, Compass e Map 8011A838 0007
Ocarina ofTime 8011A80B 0008
Din's Fire (MP6) 8011A809 0005
Farore'sWind (MP6) 8011A80F 000D
Nayru's Love (MP12) 8011A815 0013
Barra de Magia infinita D011A7C9 0008
..... 8011A7CA 0001
..... 8011A7CC 0001
..... 8011A7C3 0060
Obter Deku Stick 8011A804 0000
Deku Sticks infinitos 8011A81C 0009
Obter Deku Nut 8011A805 0001
Deku Nuts infinito 8011A81D 0009
Obter Bombs 8011A806 0002
Bombs infinitas 8011A81E 0009
Obter Fairy Bow 8011A807 0003
Arrows infinitas 8011A81F 0009
Obter Fairy Slingshot 8011A80A 0006
Munição para Slingshot infinita 8011A822 0009
Obter Bombchu 8011A80C 0009
Bombchus infinitos 8011A824 0009
Obter Fire Arrow (MP2) 8011A808 0004
Obter Ice Arrow (MP2) 8011A80E 000C
Light Arrow (MP4) 8011A814 0012
Fairy Ocarina sempre acessível 8011A80B 0007
Hookshot sempre acessível 8011A80D 000A
Longshot sempre acessível 8011A80D 000B
Boomerang sempre acessível 8011A810 000E
Lens ofTruth sempre acessível 8011A811 000F
Obter Magic Beans 8011A812 0010
Magic Beans infinitos 8011A82A 0009
Megaton Hammer sempre acessível 8011A813 0011
Modificador para a 1ª Bottle ..... 8011A816 00??
Modificador para a 2ª Bottle ..... 8011A817 00??
Modificador para a 3ª Bottle ..... 8011A818 00??
Modificador para a 4ª Bottle ..... 8011A819 00??
Modificador de Item 1 ..... 8011A81A 00??
Modificador de Item 2 ..... 8011A81B 00??
Transformar Giant's Knife em Biggoron's Sword .....
..... 8011A7CE 0001
Obter Quiver (suporta 30 flechas) 8011A831 0001
Modificador de Equipamento 1 ..... 8011A832 00??
Modificador de Equipamento 2 ..... 8011A833 00??
Modificador de coisas equipadas ..... 8011A800 00??
C-◀ para usar Megaton Hammer [Nota 3] .....
..... 8011A7F9 0011
Modificador da hora do dia ..... 8111A79C ????

The Legend of Zelda-Ocarina of Time Versão 1.1

Necessita de uma versão 2.2 do Shark ou superior e requer o Keycode de Zelda

Energia infinita 8111ACB0 0140
Todos os corações de energia 8111ACAE 0140
100Tokens de Golden Skulltulas 8111AD50 03E7
Todos os Equipamentos 8111AD1C 7777
Todos os Itens de Quest 8111AD24 30FF
..... 8111AD26 FFFF
Pulo da Lua [Nota 2] D01C8D75 0020
..... 811DB350 40CB
Efeito das Hover Boots (segure L e R) . D01C8D75 0030
..... 811DBB72 000D
Small Keys infinitas 8011AD49 0009
Obter Big Key, Compass e Map 8011AD28 0007
Ocarina ofTime 8011ACFB 0008
Din's Fire (MP6) 8011ACF9 0005
Farore'sWind (MP6) 8011ACFF 000D
Nayru's Love (MP12) 8011AD05 0013
Barra de Magia infinita D011ACB9 0008
..... 8011ACBA 0001
..... 8011ACBC 0001
..... 8011ACB3 0060
Obter Deku Stick 8011ACF4 0000
Deku Sticks infinitos 8011AD0C 0009
Obter Deku Nut 8011ACF5 0001
Deku Nuts infinitos 8011AD0D 0009
Obter Bombs 8011AD06 0002
Bombs infinitas 8011AD0E 0009
Obter Fairy Bow 8011ACF7 0003
Arrows infinitas 8011AD0F 0009
Obter Fairy Slingshot 8011ACFA 0006
Munição para Slingshot infinita 8011AD12 0009
Obter Bombchu 8011ACFC 0009
Bombchus infinitas 8011AD14 0009
Obter Fire Arrow (MP2) 8011ACF8 0004
Ice Arrow (MP2) 8011ACFE 000C
Light Arrow (MP4) 8011AD04 0012
Fairy Ocarina sempre acessível 8011ACFB 0007

Hookshot sempre acessível 8011ACFD 000A
Longshot sempre acessível 8011ACFD 000B
Boomerang sempre acessível 8011AD00 000E
Lens ofTruth sempre acessível 8011AD01 000F
Obter Magic Beans 8011AD02 0010
Magic Beans infinitos 8011AD1A 0009
Megaton Hammer sempre acessível 8011AD03 0011
Modificador para a 1ª Bottle ..... 8011AD06 00??
Modificador para a 2ª Bottle ..... 8011AD07 00??
Modificador para a 3ª Bottle ..... 8011AD08 00??
Modificador para a 4ª Bottle ..... 8011AD09 00??
Modificador de Item 1 ..... 8011AD0A 00??
Modificador de Iem 2 ..... 8011AD0B 00??
Transformar a Giant's Knife em Biggoron's Sword .....
..... 8011ACBE 0001
Obter Quiver (suporta 30 flechas) 8011AD21 0001
Modificador de Equipamento 1 ..... 8011AD22 00??
Modificador de Equipamento 2 ..... 8011AD23 00??
Modificador de coisas equipadas ..... 8011ACF0 00??
C-◀ para usar Megaton Hammer [Nota 3] .....
..... 8011ACE9 0011
Modificador da hora do dia ..... 8111AC8C ????

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de Bottle
14 - Empty Bottle
15 - Red Potion
16 - Green Potion
17 - Blue Potion
18 - Bottled Fairy
19 - Fish
1A - Lon Lon Milk
1B - Letter
1C - Blue Fire
1D - Bug
1E - Big Poe
1F - Lon Lon Milk (Half)
20 - Poe

Dígitos que acompanham o código modificador de item 1
2D - Pocket Egg
2E - Pocket Cucco
2F - Cojiro
30 - Odd Mushroom
31 - Odd Potion
32 - Poacher's Saw
33 - Goron's Sword (Broken)
34 - Prescription
35 - Eyeball Frog
36 - Eye Drops
37 - Claim Check

Dígitos que acompanham o código modificador de item 2
21 - Weird Egg
22 - Chicken
23 - Zelda's Letter
24 - Keaton Mask
25 - Skull Mask
26 - Spooky Mask
27 - Bunny Hood
28 - Goron Mask
29 - Zora Mask
2A - Gerudo Mask
2B - Mask of Truth
2C - SOLD OUT

Dígitos que acompanham o código modificador de equipamento 1
02 - Silver Scale
04 - Golden Scale
06 - Giant's Knife (Broken)
40 - Bullet Bag (Holds 30)
80 - Bullet Bag (Holds 40)
C0 - Bullet Bag (Holds 50)

Dígitos que acompanham o código modificador de equipamento 2
08 - Bomb Bag (Holds 20)
10 - Bomb Bag (Holds 30)
18 - Bomb Bag (Holds 40)
20 - Goron's Bracelet
28 - Silver Gauntlets
30 - Silver Scale

Dígitos que acompanham o código modificador de coisas equipadas
11 - Kokiri Tunic & Kokiri Boots
12 - Goron Tunic & Kokiri Boots
13 - Zora Tunic & Kokiri Boots
21 - Kokiri Tunic & Iron Boots
22 - Goron Tunic & Iron Boots
23 - Zora Tunic & Iron Boots
31 - Kokiri Tunic & Hover Boots
32 - Goron Tunic & Hover Boots
33 - Zora Tunic & Hover Boots

Dígitos que acompanham o código modificador de hora do dia
4000 - Ao nascer do sol
5800 - Luz do dia
7000 - Durante o dia
C000 - Pôr do sol
D000 - À noite

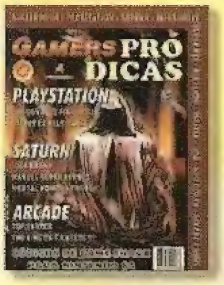
Nota 1: Antes de usar estes códigos é melhor copiar seu melhor save para os outros dois slots. Alguns dos códigos têm a péssima mania de apagar um de seus saves...

Nota 2: Com este código (Pulo da Lua), você precisa apertar e segurar o botão L para começar a levitar, e então soltar o botão quando estiver na altura desejada para cair.

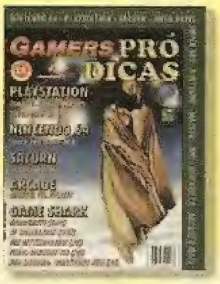
Nota 3: Você poderá usar o Hammer mesmo quando estiver com Link criança, mas não vai aparecer.

GAMERS PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS



Cód.: PD 04
Cada R$ 2,90

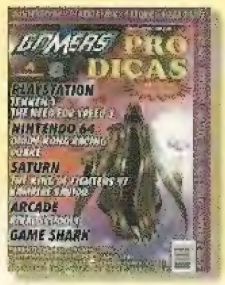


Cód.: PD 05
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 06
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 07
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 08
Cada R$ 2,50



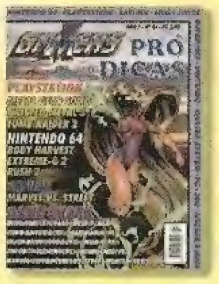
Cód.: PD 09
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 10
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 11
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 12
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 13
Cada R$ 3,00



Cód.: PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 15
Cada R$ 3,00

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 04 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 05 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 06 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 07 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 08 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 09 - Cada R$ 2,50 ( )

Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Bt@suke

Cartas

Gostaria que vocês esclarecessem uma cruel dúvida que vem me atormentando a algum tempo. Tenho um Playstation e o magnífico RPG Final Fantasy VII que, apesar de ser antigo, com certeza ainda é muito jogado. Mas a dúvida é a segunte:

- Em primeiro lugar, o meu CD é japonês e a dificuldade é muita no andamento do game. Na Gamers Book nº1, vocês dizem que tenho de encontraros Weapons e destruí-los. Pois é, eu destruí o Ultima Weapon em Cosmo Canyon. Até aí tudo bem, mas antes disso, quando tive de enfrentar o Diamond Weapon, ele simplesmente me ignorou e não lutou comigo, pra depois ser atingido pela Sister Ray. E o pior é que não consigo achar o Emerald Weapon com o submarino e nem o Ruby Weapon. Será que na versão japonesa não é necessário destruí-los, ou será que eu fiz alguma coisa errada. Sendo assim, como faço para achá-los. Por favor, me ajudem! Eu conto com vocês!

Leandro A. Duarte
Itapoia - SC

Bom, Leandro, não negamos que Final Fantasy VII seja muito jogado apesar de antigo mas... A versão original japonesa já não é mais tão jogada assim. Como diriam os legistas, vamos por partes: com o lançamento da versão americana de Final Fantasy VII, com novas CGs e outras coisinhas a mais, a Square of Japan lançou uma versão japonesa mais atualizada, com todos os elementos da versão norte americana, batizada de Final Fantasy VII International. E entre essas "coisinhas a mais" estavam o Ruby e o Emerald Weapons, além de uma batalha contra o Diamond. Um dado que, aliás, foi omitido de alguma forma. Em outras palavras, o seu jogo deve ser a versão inicial, lançada em fevereiro de 97. Nada de Weapons e CGs até você arranjar uma versão mais nova, Leandro!

Cadê o resto? Sempre confiei no detonado da melhor revista do Mundo, mas tive uma grande decepção ao comprar a Gamers Book nº3. Eu estava todo empolgado (afinal era um detonado que eu estava esperando faz um tempão) e quando abro a revista e começo a folhear, descubro que o detonado está pela metade. O que é que aconteceu com vocês? Eu acredito que erros aconteciam, mas esquecer metade do detonado é demais! Espero que vocês republiquem a revista com o resto do detonado que falta e também pensar num jeito de eu precisar não comprar de novo a mesma revista porque, como já tenho a revista, eu poderia trocá-la nas bancas pela completa para não perder, nem a revista e nem o detonado completo da melhor revista do mundo. Bom, chega de reclamações e vamos ao que interessa, às perguntas:

1º Eu queria saber como é que se faz para passar de uma parte no jogo Silent Hill, onde se tem um piano e que a reconpensa é uma jóia de prata?
2º Eu queria saber também se o mesmo é 1 ou 2 CDs?
3º Por que você não continuam o detonado de Xenogears nas próximas revistas?
4º Quando sairá a versão americana de Final Fantasy VIII?

Desculpe pela reclamação, mas eu só quero que a revista continue com qualidade de detonado que só a Gamers tem, valeu e até mais!

Marcelo de C. Ferreira
Ribeirão Preto - SP

Ok, mais alguém com pedras na mão para tacar na gente? Não? Tudo bem, então vamos lá. Novamente pedimos desculpas (hmm... Isso já está ficando chato, não acha?) pelos problemas ocorridos com a terceira edição da nossa Gamers Book e blá blá blá, blá blá... Bom, Marc, ao menos você pode conferir o resto da estratégia aqui. Tá, você pode dizer que não está como antes, com tabelas e coisa e tal, mas é melhor do que ficar comprando até a oitava edição da Book para conferir a parte final, certo? Assim, vamos às dúvidas:

1- Não é muito difícil. Basta seguir as pistas dadas pelo próprio jogo. Mas, se você preferir seguir pelo caminho mais fácil, siga o diagrama ao lado.
2- Apesar de ter vários ambientes e tudo o mais, este grande título da Konami possui somente um CD. Poucas cenas em CG e uma curta extensão contribuem para isso.
3- Se os pedidos aumentarem, pode contar que o melhor enredo da Square logo logo estará em nossas páginas.
4- A data anunciada pela Square Electronic Arts é 31 de agosto. Quase sete meses depois do lançamento da versão japonesa? É, não é tão ruim assim...

E agradecemos pelos elogios e pelas críticas. Em especial pelas críticas. São a partir delas que podemos melhorar cada vez mais a qualidade de nosso trabalho.

E aí galera da Gamers Book? Eu comprei a edição 1 e 3 da Gamers Book, e gostei muito das estratégias de Final Fantasy VII e Breath of Fire III, mas tenho uma reclamação a fazer. Cadê o final da estartégia de Breath of Fire III? Depois da reclamação vem as perguntas:

1º Eu queria saber se não tem um jeito mais fácil de pegar o Chocobo Dourado?
2º Para matar Jenova-Synthesis, Bizarro Sephiroth e Savior Sephiroth, qual é o nível mínimo que eu tenho de estar?
3º Tem um jeito de ganhar EXP mais rápido em Breath of Fire III?

Sugestões: Por que vocês não fazem uma Gamers Book com duas estratégias até o final? Por que vocês não fazem uma estratégia completa de Xenogears e Final Fantasy VIII quando sair a versão americana. Por hoje é só pessoal!!!!

André L. Borges
Santo André - SP

Hmm... Mais alguém? Que fale agora ou cale-se para sempre. Bom, André, acreditamos que você já deve conhecer os motivos e nossas quilométricas desculpas. Portanto, passemos diretamente para as perguntas:

1- A melhor forma de se criar chocobos dourados sem precisar estar em Class S (mas ajuda bastante...) é usando o procedimento apresentado na seção Mancada Nossa da edição anterior, na carta do leitor Dênis C. D. Ali: após escolher o nut dado ao chocobo e antes da tela escurecer, aperte e segure ▲
2- 50 é bom, 70 é ótimo e 99 um tanto desesperador. Os três inimigos citados (além dos Weapons especiais) têm Status e atributos diferentes para cada patamar de oponentes. Ou seja, se você é poderoso, ele também será, como dito na estratégia contra Bizarro na Book nº1.
3- Matando Berserker (30.000 de EXP entre os sobreviventes da batalha) e Arch Mage (45.000 entre o grupo), que voc6e encontra aleatoriamente em Container Yard.

Quanto às sugestões... Bom, duas estratégias completas a gente já faz. Duas estratégias de games GRANDES é que seria o problema. Só se a Book tivesse mais de 150 páginas... E tanto Xenogears quanto Final Fantasy VIII estão cotadíssimos para aparecer em nossas páginas. É só mandarem mais pedidos para os Top Ten!

Olá pessoal da Gamesr Book! Curto demais a Gamers Book, é a mais completa revista de video game do Brasil, as estratégias são completas e bem detalhadas. Mas na última edição, parece que a estratégia de Breath of Fire III não foi terminada, ou estou enganado? Nessa mesma revista, uma carta me chamou a atenção, foi a carta do leitor Gabriel Rocha de Souza (MG), pedindo dicas de Final Fantasy III (ou VI), eu também adoro esse jogo, considero o melhor RPG de todos os tempos, por causa de seu storyline perfeito e seus personagens carismáticos, e resolvi dar uma sugestão: Por que vocês não fazem algumas Gamers Books especiais ou uma seção da Gamers Book, com estratégias completas dos RPGs antigos (Breath of Fire I e II, Final Fantasy IV e VI, Chrono Trigger, Secret of Mana, Phantasy Star I, II, III e IV, Albert Odissey, entre outros), mesmo sendo jogos antigos, são melhores que muitos RPGs atuais, e ainda tem muita gente que gosta. Estou esperando anciosamente por uma resposta positiva de vocês.

Anderson Pereira Pima
Rio de Janeiro -RJ

Não, você não está enganado, And. A estratégia não foi terminada mesmo. É só conferir na seção mancada nossa... A respeito dos RPGs mais antigos, anotamos sua sugestão que, aliás, também agrada a uma grande gama de nossos leitores. Final Fantasy VI (ou III, como preferir) é um grande candidato ser alvo de nossas estratégias, tendo em vista seu relançamento. Mandem seus votos, fãs de FFVI!

Olá pessoal da Gamers! Escrevo-lhes esta carta por um único e imperial motivo, que aliás me tirou o sono até o momento em que escrevo. Pode ser pura sorte, mas na Gamers Book nº3, Breath of Fire III, a estratégia não saiu até o fim. Já li a revista de cabo a rabo duas vezes e não vi nenhuma parte que dizia "!... e depois de vencê-lo (a), é só curtir o final do jogo." ou algo do gênero. Pelo menos a que comprei e todas as demais nas bancas daqui, onde moro, a estratégia só vai até a parte em que eu teria que cozinhar para o prefeito de Parch, aí vai para a parte de dragões e magias, vila das fadas, então, Deep Fear. Agora, devido à isso eu terei que esperar uma continuação na próxima Book, ou vocês irão relança-la já totalmente corrigida, sendo que poderia trocar a que tenho em mãos pela nova!? Sem mais, desculpe-me pela letra, e por favor, respondam a minha dúvida se possível na próxima Gamers (normal), pois não perco uma só edição. Até a próxima!!!

Adilson J. Busselli
Jaú - SP

É, Adilson, você já é o trocentésimo leitor a nos fazer esta pergunta. A resposta, como pode ver, está nesta edição. E não grile com esse negócio de letra: a gente tem aqui um especialista em línguas antigas (entenda-se: hieróglifos e escrita cuneiforme...) que se encarrega das cartas.

Alô galera da Gamers! Sou um fã da revista, estou escrevendo por duas razões:
1º Parabenizá-los pela melhor revista de games do Brasil e também pelas Gamers Book, com destaque para a 1º, com a detonação de Final Fantasy VII, que acabou com qualquer concorrência. Simplesmente foi a melhor e mais completa detonação já feita de um jogo. Mas também adorei a nº 2 com a detonação de 007 Goldeneye e a nº 3 com Breath of Fire III. Espero que façam uma igual com Final Fanyasy VIII e Zelda 64.
Também quero expressar minha opinião sobre Final Fantasy VII e Zelda 64. Zerei os dois jogos. Final Fantasy VII foi sozinho, e Zelda acompanhei um amigo. Zelda tem efeitos de iluminação e som muito bons, boa jogabilidade etc. No geral, ainda perde muito para Final Fantasy VII, que é muito superior na diversão, nas animações e a história, então é de arrasar. Portanto, apesar de toda propaganda de Zelda, na minha opinião, Final Fantasy VII ainda é muito superior. Até a próxima!

Marciel Motta
Presidente Getúlio - SC

Ah? Gamers? Acho que você se enganou de redação... A da Gamers é na porta ao lado... Mas tudo bem. E estamos felizes que você tenha esperado tanto por uma estratégia completíssima de The Legend of Zelda por nós, pois aqui está ela! Quanto à sua opinião, há de se ver que o ponto forte da série The Legend of Zelda sempre foi a ação, enquanto os Final Fantasies sempre fizeram parte da melhor estirpe de storylines do mundo dos games. Ainda é difícil acreditar que existem revistas que tenham a coragem de blasfemar que TLoZ: Ocarina of Time "traz um dos melhores enredos já criados para jogos de videogame"... Será que já viram um Final Fantasy de perto ou somente pelas imagens da gente?

Olá pessoal da Gamers Book, tudo bem? Estou enviando para vocês vários códigos de Game Shark do jogão Final Fantasy VII que, com certeza, serão de gigantesca utilidade para aqueles que ainda curtem esse grande RPG. Aproveitando a oportunidade (digamos como pagamento) eu peço a vocês que me respondam:
1º É sobre outro RPG hoje bem conhecido, Tales of Destiny. Neste jogo, após a conclusão do 1º mapa, surge um 2º onde estão presentes 9 pirâmides, das quais consegui superar apenas sete, encolhendo-me na que deixei por oitava. Nesta 8ª pirâmide, existem vários computadores espalhados, inclusive um onde surgem 8 perguntas com 4 possibilidades de resposta cada, que está trancando uma porta. Quais alternativas devo escolher para abrir esta bendita porta?
Sendo eu um grande fã de FFVII, não poderia deixar de enviar os meus combos favoritos:
1º Counter + Mime, Counter + Mime, Counter + Mime, Counter + Mime, Counter + Mime, Counter + Mime, Counter + Mime, Counter + Mime. Use este combo após o uso de um Limit Break, realizando um combo de 8 limits consecutivos. Dependendo do limite utilizado, mestres como o Emerald Weapon, morrerão após o término de um único combo.
2º Counter + Mime, Counter + Mime, Counter + Mime, Counter + Mime, Counter + Mime, Counter + Mime, Counter + Mime, Knights of the Round + MP Absorb, W-Summon e HP→←MP. Utilize este combo após o uso de uma Knights of the Round dupla, podendo contra-atacar até com 12 Knights, fatal para qualquer mestre. Caso queira realizar um combo ainda maior é possível, basta trocar a Knights + MP Absorb por Counter + Mime e usar a dupla Kinghts com outro personagem do grupo, realizando-se um combo de até 14 Knghts. Para aqueles que optarem pela retirada da HP--><--MP, para aumento do HP, o combo máximo será de 5 Knights devido ao consumo de MP apartir da 3ª imitação.

Geazi A. F. Soares
Jaboão dos Guararapes - PE

Se os computadores que você se refere são os da aventura de Helraios, pouco antes de chegar à Swordian R&D Complex, então a password correta é FATE. Você pode também colocar GIFT, para ganhar a melhor espada do game; HUGO ou OGRE (esta última faz algumas referências sobre Tekken 3).Quanto aos combos, eles foram muito bem elaborados. Nada mal para serem colocados na lista de combos mais apelativos!

Não se esqueça do nosso endereço! Pegue papel e caneta e anote o endereço da redação da Gamers Book: **Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo, SP - CEP 05060-000**. Ou então mande-nos um E-Mail em **gamers@edescala.com.br**. Você também pode contactar-nos através do fórum do site da Progames, no endereço **www.progames.com.br**. Estamos esperando sua mensagem!

Jt@suke

10 Os Dez Mais...

Como explicado em nossa primeira edição, em nossa seção de cartas existe um espaço reservado a um ranking onde constam os dez melhores games nos diferentes mercados mundiais. Tais listagens são mais comumente conhecidas por Top Ten. Nesta edição trazemos os Tops da Europa, Japão e Mundial. Essa foi a forma escolhida para manter você, nosso leitor, atento aos títulos que fazem sucesso no exterior e que, muito provavelmente, invadirão as praias brasileiras (se é que já não fizeram).

Para os mercados japonês e europeu, adotamos quatro campos, sendo o primeiro "**POSIÇÃO**", sendo o seu designador no ranking. "**NOME**" (um tanto óbvio, não acha?) indica o título de sucesso seguido do "**CONSOLE**" ao qual ele pertence (**PS** para Playstation, **SAT** para Saturno, **N64** para Nintendo 64, **SNES** para Super Nintendo, **MD** para Mega Drive/ Genesis, **NGCD** para Neo-Geo CD, **GB** para GameBoy, e **DC** para Dreamcast; futuramente talvez tenhamos também e **PS2** para Playstation 2...). Por fim, a "**FABRICANTE**" informando a softhouse responsável pelo hit.

Agora o ranking de nível mundial. Aos quatro primeiros campos estão designadas exatamente as mesmas funções da listagem anterior, contudo, apartir da quinta coluna, resolvemos adotar uma classificação mais detalhada, informando certos aspectos interessantes de serem reservados. "**GÊNERO**" indica o estilo do jogo (Adventure, RPG, Corrida...), informando o tipo de game que está em alta. Os três campos seguintes são referentes ao ranking. "**PERMANÊNCIA NO RANKING**" é a quanto tempo, em meses, o game ocupa um lugar entre os dez maiores do mundo. "**POSIÇÃO NO ÚLTIMO MÊS**" em que o game termina o mês anterior, possibilitando uma visualização prática da ascensão ou queda de um sucesso. Por fim "**MÁXIMA POSIÇÃO ALCANÇADA**", dizendo o mais próximo do topo que o game chegou.

Finalmente, a lista dos "**Dez Mais Pedidos**", o seu Top Ten. Exatamente! Você poderá votar também através de cartas ou E-Mails, em qual é o melhor game da atualidade e aquele que ocupar a primeira colocação, terá uma estratégia completíssima como jogo de destaque das próximas edições da sua Gamers Book. Aqueles que se mantiverem no ranking durante algum tempo poderão ser enfocados como jogo secundário. Em outras palavras, é você quem decide o que vai ser dissecado aqui, mantendo em alta um dos principais objetivos da publicação: a interatividade do leitor na revista. Redundante dizer que todos os games que já tiveram sua estratégia na Book serão removidos deste ranking. E como já dito, a partir desta edição você já decide qual será o game principal do próximo número. Escreva-nos, mande sua mensagem. Nós queremos saber sua preferência. Quem sabe se o game que você está encalhado não seja o game de destaque da próxima Gamers Book?

Comprei a Gamers Book nº1 e achei ótima, simplesmente D+. Mas algumas partes (como Wall Market) foram mal explicadas. Eu me perdi muitas vezes. Tenho também algumas perguntas:
1ºComo se equipa as materias?
2º Como se combina as materias? Exemplo: Restore + All?
3º Na página 17, na luta contra Reno, vocês tinham Ice, Ice 2 e Ice 3, e eu só possuo a Ice? Me expliquem.

Rafael K. Smiderle
Coral Lages - SC

Temos a leve impressão de que há alguém perdido no espaço... Bom, Rafa, suas perguntas são BEM básicas, mas merecem ser respondidas...
1- Primeiramente você precisa TER alguma Materia e alguma arma que tenha slots para que elas sejam colocadas. Em seguida, entre no menu MATERIA e equipe-as normalmente. Vale lembrar que você só tem acessoa a este menu após a entrada de Tifa em seu grupo.
2- Se os slots contdos nas armas forem interligados (formando algo que lembra vagamente um 8), então você pode combinar duas materias se colocadas nestes slots interligados. Mas somente algumas combinações são viáveis. Support Materias combinam com todas, Independent não cominam com nenhum, Magic somente com as Support, da mesma forma que as Command e as Summon. Não é muito complicado, bastando apenas ter um pouco de bom senso.
3- Questão de paciência. Se você tiver paciência para matar os inimigos antes de chegar a Reno, acumulando AP em suas Materias, você pode ter uma Ice 3, Thunder 3 ou qualquer outra magia que esteja contida na Materia. Regen, por exemplo, é uma ótima maiga para ser ganhada nos primeiros momentos do game.

Os 10 mais pedidos

Posição	Nome	Console	Fabricante	Gênero	Permanência no Ranking	Posição no último mês	Máxima posição alcançada
1	Final Fantasy VIII	PS	Square	Ação / RPG	0	-	1
2	Xenogears	PS	Square	RPG	3	3	2
3	Final Fantasy Tactics	PS	Square	RPG / Estratégia	3	4	3
4	Brave Fencer Musashi	PS	Square	RPG	1	5	4
5	Tales of Destiny	PS	Namco	RPG	1	7	5
6	Silent Hill	PS	Konami	Adventure	0	-	6
7	Parasite Eve	PS	Square	RPG	0	-	1
8	Final Fantasy VI	SNES/PS	Square	RPG	1	-	8
9	Castlevania	N64	Konami	Adventure	0	-	9
10	Legend of Legaia	PS	Sony	RPG	0	-	10

TOP TEN MUNDIAL

Posição	Nome	Console	Fabricante	Gênero	Permanência no Ranking	Posição no último mês	Máxima posição alcançada
1	Final Fantasy VIII	PS	Square	RPG	1	1	1
2	Zelda: Ocarina of Time	N64	Nintendo	Ação / RPG	1	2	2
3	The King of Fighters 98	PS	SNK	Luta	-	-	3
4	The House of The Dead 2	DC	Sega	Tiro	-	-	4
5	Mario Party	N64	Nintendo	Adventure	-	-	5
6	Marvel Vs. Capcom	DC	Capcom	Luta	-	-	6
7	Power Stone	DC	Capcom	Luta	-	-	7
8	Soul Reaver	PS	Eidos	Adventure	-	-	8
9	Need for Speed: High Stakes	PS	EA	Corrida	-	-	9
10	Blue Stinger	DC	Sting	Adventure	-	-	10

Top Ten Europeu

Posição	Nome	Console	Fabricante
1	Mario Party	N64	Nintendo
2	Silent Hill	PS	Konami
3	Syphon Filter	PS	989
4	Need For Speed: HS	PS	EA
5	Soul Reaver	PS	Eidos
6	Legend of Legaia	PS	Sony
7	Castlevania	N64	Konami
8	Gex 3: DCG	PS	Eidos
9	Spyro The Dragon	PS	Sony
10	Gran Turismo	PS	Sony

TOP TEN DO JAPÃO

Posição	Nome	Console	Fabricante
1	Jikkyou Pro Baseball 6	PS	Konami
2	The House of the Dead 2	DC	Sega
3	UmJammer Lamy	PS	Sony
4	Pokémon Snap	GB	Nintendo
5	To Heart	PS	Aqua
6	Sound Novel Evo. 1	PS	Chunsoft
7	Chocobo Racing	PS	Square
8	KOF98: DMNE	PS	SNK
9	Densha de Go!	PS	Taito
10	Blue Stinger	DC	Sting

It@suke

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 -Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 -Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2° S S - L. b -Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

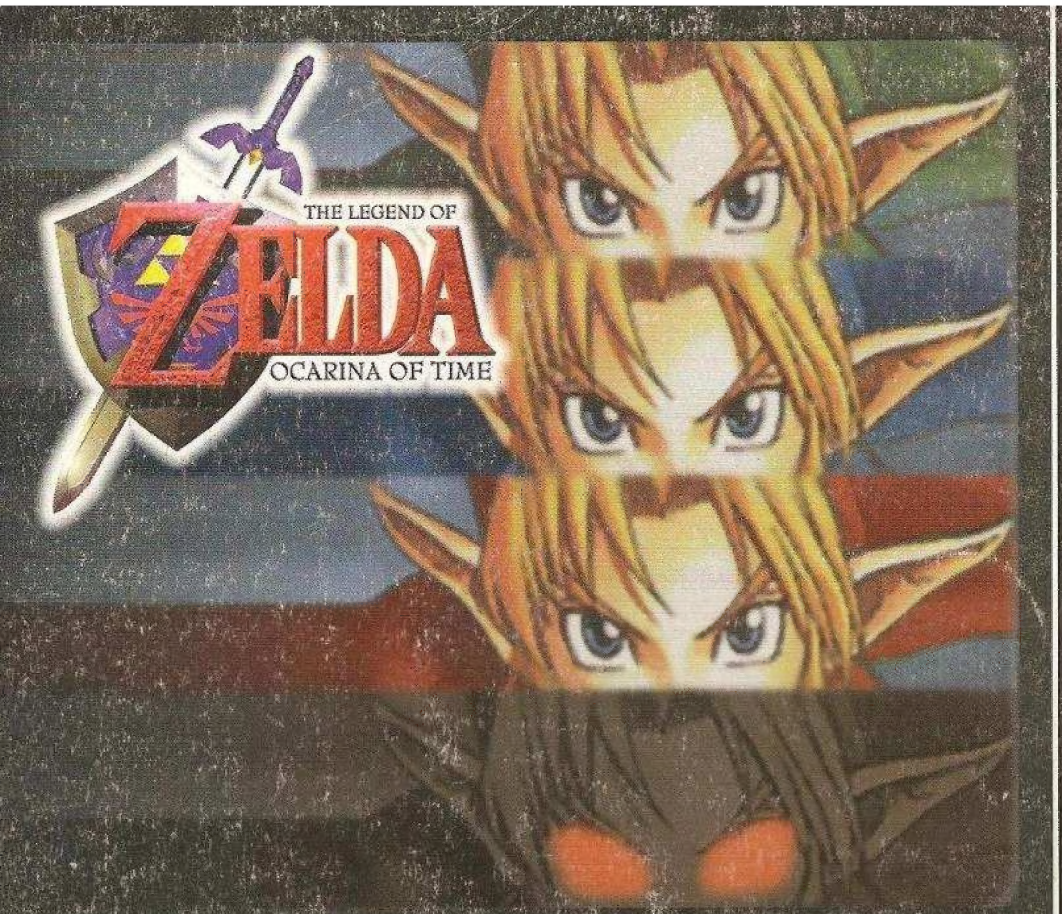
ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444

Jt@suke



O melhor episódio da lenda de Zelda finalmente em nossas páginas!

Conceitos básicos

Seqüências de trocas

Segredos e bugs

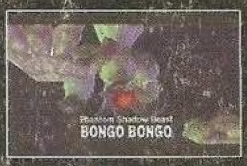
Códigos de GameShark

Novas canções

Itens, Potes e Armas

Todos os Heart Pieces

Estratégias para os Chefes



Big Goron Sword

Os Mini-Jogos

Continuação do Passo a Passo

Estratégia para Berserker e ArchMage

Jt@suke